Informatikai magazin PC felhasználóknak
Nr.14. Ára.: 248,- Ft
PC ULTRA • II. évfolyam 2.szám • 1997. május

PC ULTRA

Játékleírások, CD-tesztek

Phantasmagoria 2, Titanic, Power F1, MtG BattleMage, Chasm, Beavis and Butt-Head, Diablo, Wizardry Nemesis, Battle Sport, Magic the Gathering, NBA Jam Extreme, Grid Run, Theme Hospital, Death Drome

Állandó rovatok

Programozási tippek és trükkök, Internet, Elsősegély, Hardver-tesztek, CoVboy posta, OS/2, Microsoft Home hírek, MS User rovat, 3D rovat



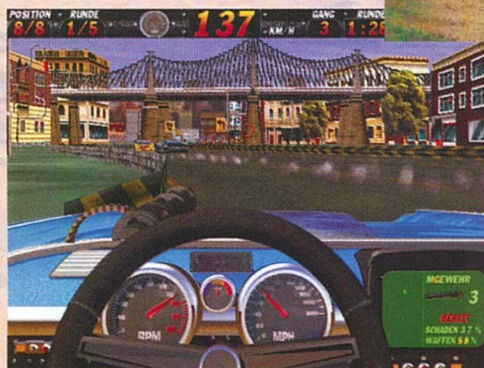


PC NEWS

Mivel egy oldalra nem fér el túl sok kép, viszont nagyon sok szép screenshot van az itt említett játékokról, a kimaradt képeket elhelyeztük a CD-n, az archívumban PCU14 név alatt. Akinek lehetősége van az Internet elérésére (ebbe a körbe tartozik most az összes CD Ultra vásárló), az a megadott címeken bővebben is olvashat az egyes cégek termékeiről.



Elsőként a *21st Century Entertainment* (www.21stcent.com) újdonságaiból emelnénk ki párat (azaz pontosan kettőt). Közös bennük, hogy mindegyiket a német *Magic Bytes* készíti. Májusra igérik a Theme Hospital riválisát, a **Biing!**-et. Ebben a kórház-szimulátorban is az lesz a legfontosabb, hogy minél több betegünk legyen, azonban ennek érdekében tehetünk is néhány dolgot. Például huligánokat bérelhetünk, hogy az utcán eltörjék mások lábát, vagy szabotálhatjuk a város többi kórházában a berendezéseket, hogy hozzánk jöjjenek át onnan a betegek. A betegek és az orvosok jókedvének megőrzése érdekében pedig szexis személyzetet válogathatunk össze a jelentkezők közül. A képek alapján úgy néz ki, hogy a grafikát ugyanaz készíti, mint a MadTV és MadNews programokét, tehát az gyönyörű lesz.



Az **Axelerator** a Death Track nyomdokaiba kíván lépni, ugyanis autóversenyzés közben szétlőhetjük a többiek járműveit. Háromféle típusú autóval száguldozhatunk a 24 pályán. A géppuska és a célkövető rakéta mellett többek között olajlövedékek, mágneses aknák és szögek állnak rendelkezésünkre a nyerés esélyének javítására.

A napokban jelent meg a **Comanche 3**, a *NovaLogic* kiadásában. 5 SVGA felbontás közül választhatjuk ki a gépünk teljesítményének megfelelőt. Az új VoxelSpace 2 engine csodálatos képet ad,



gyönyörű textúrákkal, felhőkkel, stb. Hálózaton akár nyolcan játszhatunk egymás ellen, ráadásul ehhez mindössze egy C3 CD-re van szükség.



Dolby(TM) Surround hang teremti meg a megfelelő hangulatot. Kétféle repülési mód van, egy szimulációs és egy egyszerűbben kezelhető változat. (www.novalogic.com)

Egy új *EIDOS* fejlesztés (www.eidos.com) a **Test Drive: Off Road**, mely minden valószínűség szerint a lap megjelenésekor már a boltokban van. Mint a program címe is mutatja, ezúttal terepen versenyezhetünk a következő kocsikkal: Hummer, Land Rover Defender 90, Jeep Wrangler és Chevrolet K-1500 Z71. 12 pálya közül választhatunk. Osztott képernyőn akár ketten is játszhatunk. A játék demoja megtalálható az előző (97/1-es) CD Ultrán.

Másik újdonság az *EIDOS*-tól a **Conquest Earth**, egy futurisztikus Command & Conquer-klón, melyben a Földet védhetjük meg az űrlények ellen, vagy a földönkívüliek szerepét vállalva intézhetünk támadást a Föld lakói ellen.

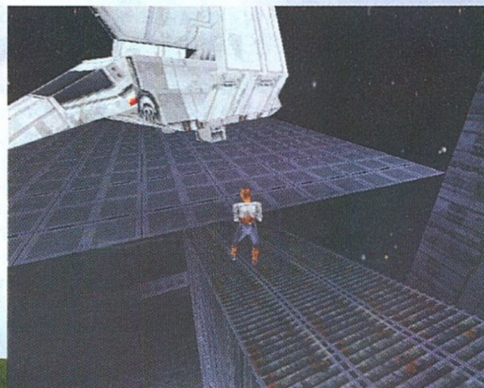


A **Terracide** leginkább a Descent-re hasonlít, ugyanis ez egy 3D-s űrhajós-lövöldözős játék, 20 pályával, és max. 16 személyes hálózati játékkal. Gondoltak a 3D gyorsítókártyák tulajdonosaira is, a 3Dfx és Rendition chipek képességeit használja ki a program.

A Special Edition után elkészült a **Need For Speed** második része is. Nyolc újabb autóval versenyezhetünk, mint pl. Ferrari F50, McLaren F1, Isdera Commendatore. Nem vagyunk már arra kényszerítve, hogy végig csak a pályán haladjunk, bármikor lehajthatunk róla. 6 pálya van, melyeket a világ különféle tájainak útjairól mintáztak. Hálózati játékra is lehetőség nyílik, kettő-től nyolc versenyző részére, továbbá osztott képernyővel is játszhatunk majd ketten egy gépen. (Külön homepage-et is csináltak a programnak: www.nfs2.com)

Az előző CD Ultrán szerepelt az **MDK** demoja is. Április 6-án jelent meg a teljes verzió a boltokban. A *Shiny Entertainment* (www.shiny.com) máris egy kiegészítő csomag megjelentetését tervezi, mely új pályákat fog tartalmazni, és lehetőséget teremt majd hálózati játékra is. A kimentett állások kezelése is változni fog. Várható a 3Dfx videochip támogatása is.

A Virgin Interactive Entertainment (http://www.vie.co.uk/vie) újdonságai: kiadtak egy küldetésekkel teli lemezt



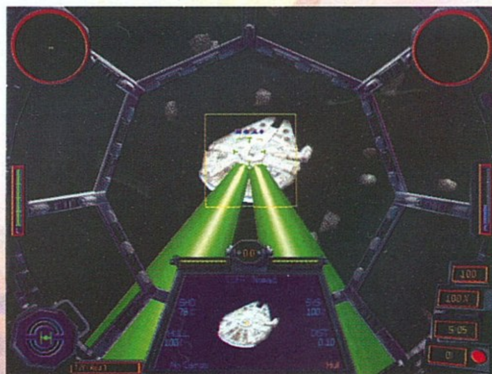
a Red Alert-hez, Counter Strike címmel. 16 egyszemélyes küldetés, több, mint 100 többszemélyes pálya, vadonatúj audio track-ek valamint új fegyverek találhatók benne. Megjelent a Command & Conquer Windows 95-ös verziója is.

Ha minden igaz, április 29-én jelent meg az X-Wing vs TIE Fighter, melyben többek között 2-8 személyes hálózati játékra van lehetőség. Windows 95-re van szükség a futtatásához.

A Dark Forces második része, a Jedi Knight júniusban kerül a boltokba. Windows 95 alatt fog futni, hálózatban is lehet majd játszani háromféle játékmódban (mindenki mindenki ellen, csapatjáték, vagy területelfoglalásos — Capture The Flag — játék), valamint új fegyverek is lesznek. (www.lucasarts.com)

Végül egy rövid hír: A *Gremlin Interactive* (www.gremlin.co.uk) megvette a Lemmings programok kiadásával ismertté vált *DMA Design*-t, melynek játékai így a jövőben a Gremlin színeiben fognak megjelenni.

Dino



phantasmagoria

A PUZZLE OF FLESH

Vannak emberek, akik még jól emlékeznek a **Phantasmagoria** első részére. Hiszen nem is volt olyan régen, hogy mindenki végigizgulhatta az akkor még teljesen új felfogásúnak számító kalandjátékot. A gamét tulajdonképpen a hangulata tette igazán slágerré, hiszen - mint azt a cím is mutatta- a játékos nem mindig tudta, hogy ami körülötte történik, az valóság, vagy csak hallucináció, azaz fantazmagória. Ezt a kellemes stílust aztán ötvözték egy pszicho-horror sztorival, ami természetesen ez azt eredményezte, hogy egyik-másik jelenetnél a tisztelt játékos a széke alá hányt. Nos, kár volt fetörölni a szék alól az anyagot, mert itt a játék második része, ami a zengzetes **A puzzle of flesh** (magyarul "*húskirakó*") alcímet kapta a (fordított) keresztségben. A folytatás némi csalódottságra adhat okot, és hogy miért, az a következőkből kiderül.

Az első, ami feltűnhet, az az, hogy a program mérete megmaradt a szokásos dimenzióknál, ugyanis most öt CD-n terpeszkedik el a drága. Minden egyes CD a foszereplő egy-egy napjának felel meg, így rövid fejszámolás után megállapítható, hogy a sztori öt nap alatt jut el a végkifejletig. Installáláskor ha kívánjuk, levédhetjük valamilyen jelszóval a játékot, nehogy a gyerek is meglássa a sok undorító, és mindenféle testnedvektől csöpögő jelenetet. Ha új játékot indítunk, megnézhetjük a jó kis skizo-beütésű introt, amibol ugyan sok minden nem derül ki, viszont remekül megteremti a játék alaphangulatát. Ezután a főhős, *Curtis* szobájában találjuk magunkat, ahol *Curtis* már toporogva várja, hogy csináljunk vele valamit (Rossz az, aki jóra gondol!). Az irányítás nevetségesen egyszerű, a képernyőn a kurzor fehérre vált ott, ahol valami használható dolgot lehet véghezvinni. Alul található az inventory, a négy sarokban pedig négy ikon: A bal felsővel megnézhetjük az eddig látott movie-kat, a jobb felső az opció-menü, a jobb alsóval megvizsgálhatunk egy tárgyat, a bal alsó pedig a térkép (nem mindig működik). Na, ennyi rizsa után ideje lenne valami használhatót is írni, szóval most rövid segítségnyújtás következik azoknak, akik esetleg elakadtak valahol (ez egyébként a játékban elég könnyen elofordul!).

Először is, fedezzük fel a házat, majd az éjjeliszekrény fiókjából vegyük ki a csokit, a fényképet meg a csavarhúzót. Ezután menjünk ki a bejárati ajtóhoz, ahol vegyük ki a postánkat, majd *Curtis*-en használva olvassuk is el. A nappaliban vegyük fel a fényképet és nézzük meg a kalitkában lakó házi-patkányunkat. Nézzünk be a kanapé alá, ahol megpillanthatjuk elveszettnek hitt pénztárcánkat. Küldjük a buksza után az egeret, majd mivel a kis dög nem akar kijönni, a csokival csalogassuk ki őkelmét. Ily módon hozzájuthatunk a brifkónkhoz, amit ha jobban megvizsgálunk, egy azonosító kártyát találunk. Menjünk ki a bejárati ajtón, majd siessünk munkahelyünkre, a **WynTech**-be. A kártyát használva menjünk be a baloldali első ajtón, s ismerkedjünk egy kicsit az irodával és beszélgessünk el a munkatársakkal. Balról jobbfelé haladva a következő emberkék dolgoznak itt: Az első irodában ül *Tom*, aki a közvetlen fonökünk. Neki megmutathatjuk a kártyánkat és a pénztárcánkat, így kimagyarázhatjuk a késésünket. A következo boxban *Jocilyn* serénykedik, aki mellesleg a barátnônk, csak ezt a **WynTech**-nél nem tudják. Egyelôre neki csak a fényképeket és a postát lehet megmutatni, úgyhogy sétáljunk a következô irodához, ami már a mi munkahelyünk. Mivel mi nem szeretünk dolgozni, ballagjunk tovább a szomszédos boxhoz, ahol *Trevor* barátunk lopja a napot. Neki is lehet képeket meg biztonsági kártyát mutogatni, de ne idôzzünk itt sokat, inkább menjünk át a szemközti irodába. Itt a *Therese* névre hallgató ifjú hölggyel ismerkedhetünk meg, aki szôke és tetszünk neki. Ha megmutatjuk neki a képeslapot, az is kiderül, hogy ô írta. Az utolsó boxban *Bob*bal, egy szemüveges férfival ismerkedhetünk meg, akirôl azt kell tudni, hogy barna a nyelve. A vízhűtővel szemközt látunk még egy ajtót, ez *Paul Warner*, a nagygóré szobája, de ide még ne nyissunk be. Na, most, hogy így kitájékozódtuk magunkat, talán leülhetünk az íróasztalunkhoz. Itt nézzük meg a patkányunk fényképet (kiderül, hogy *Blob* a neve), majd olvassuk el az asztalon található cetlit, amire a kollégáink telefonszámait írta valaki (valószínűleg mi). Hívjunk fel mindenkit, és akivel lehet, beszélgessünk el, majd jelentkezzünk be a számítógépre (a jelszó: BLOB). Olvasgassuk el a leveleinket (ízlés szerint válaszolhatunk is rájuk), majd bön-gésszünk bele az állományokba, egészen pontosan a **Venimen_Sagawa** fájlba (Ha még nem lenne fenn a gépen ez a fájlunk, akkor telefonálgassunk, meg mutogassunk meg mindenkinek mindent). A fájl olvasásakor *Curtis*nek hallucinációi támadnak. Ha ezek abbamaradnak, hívjuk fel *Trevor*t, majd menjünk ki a helységbol. A szemközti raktárajtón nyissunk be, és itt toljuk el a dobozokat: egy rejtekajtóra lelünk. Most egy picit keverjünk, dumálgassunk, majd megint menjünk be a raktárba. Itt ismét egy kisebb rémálomba csöppenünk, aminek végeztével beszéljünk *Trevor*ral. Cimboránk meghív bennünket a kedvenc törzshelyünkre, a **Dreaming Tree** étterembe, ahonnan némi dumálás után visszakerülünk a munkahelyünkre. Most menjünk be *Warner* irodájába, ahol nézzük meg a fényképet és húzzuk ki a fiókot. Mivel a drága *Bob* beköp bennünket, *Warner* benyit és kidobja becses személyünket a szobájából. Ismét próbáljuk megnyitni a **Venimen_Sagawa** állományt, a megjelenô betűkbôl pedig rakjuk össze a RATBOY szót. Intsünk be *Bob*nak, majd dumáljunk *Therese*-zel. Ezután menjünk be a raktárba, ahova *Therese* követni fog bennünket, és feketén-fehéren értésünkre adja, hogy szívesen játszana velünk egykezes virtuális síelést. Ha mindent jól csináltunk, akkor mostanra *Curtis* megállapítja, hogy végre lejárt a munkaidô (érdekes, pedig nem is csinált semmit egész nap). Hazafelé menet ugorjunk be az étterembe, ahol dumáljunk *Jocilyn*nel és a pincérrel, majd fizessük ki a pénztárcánkkal a számlát. Ezután vigyük haza *Jocilyn*t, és játsszunk vele egy kiadós papásmamását. Ezzel az első nap véget is ér, jöhet a többi CD, melyeket már nem ismertetünk, mert egyrészt kevés a hely, másrészt meg nem nehéz a játék, ha valaki elakad, akkor hamar rá fog jönni a továbbjutás módjára. A következô napokban egyébként felgyorsulnak az események, például rögtön a második nap elején valaki lemészárolja *Bob*ot egy késsel és egy irodai kapcsozógéppel, szóval lesz itt vérfürdô.

Az az igazság, hogy a **Phantasmagoria** második részétôl egy kissé többet vártunk volna. A grafikára és a hangokra nem lehet sok panasz, de a cselekmény valahogy nem az igazi. Nem elég izgalmas, nem eléggé pergô. Éppen azt a varázst veszíti el a játék, ami az elôdjére annyira jellemzô volt. Látszik, hogy a készítok nem tekintették szívügyüknek a dolgot, hanem csak "Na, csináljunk egy folytatást" felkiáltással összehoztak egy langyos dramaturgiával és ásítozós forgatókönyvvel rendelkezô átlaghorrort. Ennek ellenére a stílus rajongóinak bátran ajánljuk, mert annyira azért nem rossz, csak sokat kell szenvedni néhány véres / papás-mamás videoért. Talán majd a harmadik részben jobban sikerül. Egyébként, tudjátok, hogyan hívják a hallucináló majmot? Hát úgy, hogy *Phantasmagorilla*...

Stöki ke

Minimum hardver: 486DX4/100, 12MB RAM, 4x CD-ROM, SB

Kiadó: Sierra
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

MAGIC
The Gathering
BATTLEMAGE

Minden bizonnyal sok kedves olvasónk találkozott már olyan csendes őrültekkel, akik nagy kupac kártyahalomba temetkezve motyogták maguk elé a következő rejtélyes szavakat: tappelés, manahalál, turbósztázis, outpost-mulligan, gleccsertutor, Magic Horse. Nos, ezek az ártalmatlan ezementek egy igencsak népszerű gyűjtögetős kártyajáték, a **Magic: The Gathering** -nevezzük nyugodtan így őketáldozatai, akik a világ egyik legsikeresebb játékává tették a **Magic**-et (tudomásunk szerint a készítők már több, mint kétmilliárd(!!!) lapot gyártottak le a játék megjelenése óta). Aki már régóta játszik **Magic**-et, az tudja, hogy a játékhoz nem elég az,



ha az ember ismeri a szabályokat, sőt az sem, ha még szerencséje is van. A fogósabb paklik, és profi játékosok ellen szükség van ravaszságra, kombinálásra, blöfölésre, és elengedhetetlen az is, hogy kiismerjük ellenfelünk paklijának a gyengéit és erősségeit. Ezek után talán nem fognak sokan kételkedni azon kijelentésünk igazában, hogy ennek a játéknak a mechanizmusát gyakorlatilag lehetetlen jól algoritmizálni. Egy jól, "emberien" játszó gépi ellenfélhez ugyanis egy kisebb(?)fajta mesterséges intelligenciát kellene kifejleszteni, az pedig eléggé valószínűtlen, hogy a ma még gyerekcipőben tipegő MI-kutatás éppen ehhez a kártyajátékhoz fog hirtelen összehozni egy MI-t.

A **Microprose** és az **Acclaim** cégeknek talán nem árulták el mindezt, mert mindkét firma arra adta a fejét, hogy a **Magic: the Gathering**-ből szoftvert csináljon. A **Magic**-rajongók népes táborában persze óriási érdeklődést keltett a hír, hogy egyszerre két, kedvenc játékuk által ihletett program fog kijönni a jövőben. Nos, a jövő jelenné vált, és az előző hónapban szinte egyszerre jelent meg a két stuff. A **Microprose**-féle game leírását valahol itt az újságban megtaláljátok, mi az **Acclaim** által kiadott jeles termékét fogjuk lehúz... ismertetni. Magáról a **Magic**-nek a játékrendszeréről nem fogunk semmit sem írni, mert egyrészt arra kicsit több hely kéne, másrészt a **BattleMage**-nek (mint azt majd meglátjátok) nem sok köze van a **Magic**-hez. **(Harmadrészt, akit érdekel, az vegyen pár paklit, én szívesen megtanítom játszani. De velem cserél először... -Hancu)**

Hát, talán kezdjük azzal, hogy míg a **Microprose** egy 100 %-os kártyajátékkonverziót próbált meg gépre vinni, (némi kaland-szállal bonyolítva) addig az **Acclaim** egy **Magic**-elemekkel fűszerezett stratégiai gamét kísérelt meg összehozni. Első hallásra nekünk ez utóbbi verzió a bevezetőben említett okok miatt sokkal jobb ötletnek tűnt, ezért már nagyon ki voltunk váncsiak, amikor a játék végre a kezünkbe került. Aztán, ahogy az lenni szokott, felinstalláltuk a cuccot (itt kezdődik minden baj)... Az első kedvező benyomások hamar a múlt emlékei lettek, s egyremásra fedeztük fel a súlyos negatívumokat. De talán nézzük a konkrétumokat!



Úgy látszik, az **Acclaim** megemberelte magát, mert mostanában egész nézhető kis introkat írnak a játékokhoz. A **BattleMage** introjára sem lehet sok panasz, ha csak az nem, hogy állandóan kiakad a digizett szöveg, és olyankor lemezjátszó-effektus kíséretében (gy.k.: elakad a tű) elszáll a kép. Az introból kiderül egyébként, hogy itt a nagy stratégiázás meg kártyázás öt mágusnak a hatalmi harcát lesz hivatott szimbolizálva lenni jól. A bevezető képsorok után bejelentkező főmenü aztán több választási lehetőséget is felkínál:

Exit: Kijárat (legalábbis, a szótárban ez volt.).

Archive: Itt megnézhetjük a játékban szereplő kártyák képét és azt, hogy mit tudnak. Megjegyeznénk, hogy az eredeti lapok közül "csak" kb. 200-féle kártyát ültettek át a játékba.

Options: A hangbeállítások kaptak itt helyet.

Credits: A megszerzett vizsgajegyeinket nézhetjük meg. Ööö, azazhogy ez a stáblista.

Duel: Egy baráti csata lejátszása. A varázslatlista összeállítása után már mehet is a balhé. A harc menetét a következő menüpontnál írjuk le.

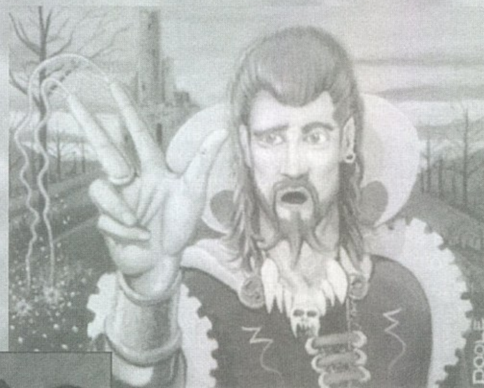
Campaign: A tulajdonképpeni játék indítható itt el. Először ki kell választanunk azt, hogy melyik varázslóval leszünk. A mágus kinézete már nagyjából sejteti azt, hogy milyen jellegű varázslatai lesznek, tehát például a koponyaláncos néni a fekete mágia avatott tudója. Kiegészítésül a játékos kap még valamelyik szövetséges színétől egy-két kisebb varázslatot (hogy kinek mi a szövetséges színe, azt talán mindenki tudja, aki látott már **Magic**-lapot), és ekkeppen felszerelkezve kerülünk a játékba. Induláskor a játék sok pici területre osztott világa, **Corondor** terül el a képernyőn. A mintegy huszonöt terület még nagyjából szűz, minden mágusnak csak egyetlen földje van. A cél természetesen az lesz, hogy a többi mágust a **Defender of the Crown**-ból ismert tologatós módszerrel leirtva megszerezzük az összes terület felett a hatalmat, s ily módon megnyerjük a játékot. A térkép alatt, a bal alsó sarokban találhatók a lemezműveletek, a jobb alsóban pedig a kilépés gomb. E két nevezetes ikon között pedig további öt található, s mivel ezekkel irányíthatjuk a játékot, így most ezen gombok ismertetése következik, jobbról balfelé haladva:

Info: Egy ellenséges területről kaphatunk információkat. Ajánlatos használni, mielőtt fejjel megyünk a **Wall of Stone**-nak.

View Territory: Egy terület látképét nézhetjük meg, illetve rövid leírást kapunk arról, hogy kik az ottani őslakosok, milyen az időjárás, stb. Szóval, nem jó semmire, de legalább lenyűgözően szép.

Tome: Itt állíthatjuk össze a paklinkat, azaz itt választhatjuk ki azt, hogy a meglevő varázslataink közül melyeket visszük magunkkal a csatába. Értelemszerű, hogy ha valahonnan szerzünk egy **Lord of the Pit**-et, és nincs fekete manánk, akkor a **Lord** csak feleslegesen foglalná a helyet a pakliban, ha beraknánk.

Attack: Ezt az ikont minden körben csak egyszer lehet használni. Alkalmazásával megtámadhatunk egy területet. Ilyenkor ki kell jelölni azt, hogy honnan és hova támadunk, és ekkor három dolog történhet: Először is megeshet az, hogy a program közli, hogy az illető terület inkább nem akar meghódítódni (ez semleges területeknél fordul gyakran elő), mi pedig elveszítjük a támadási lehetőségünket (ez mondjuk elég furcsa egy stratégiai játéknál.). Másodszor, előfordulhat az is, hogy valakivel beszédbe elegyedünk az adott területen, és attól függően, hogy miket válaszolunk, a terület vagy a mienk lesz, vagy nem, sőt, az is lehet, hogy kapunk új varázslatokat, és az is, hogy elveszítünk néhány lapot (szintén a semleges területeknél lehetséges, bár akkor is előfordulhat ilyen, ha szövetségest támadunk). Ez a beszélgetősdi egyébként a játék legnagyobb baromsága, mert ez a módszer ugyan még elmegy egy kalandjátékban (lásd **Monkey Island**-ek), de egy stratégiai gaméban megengedhetetlen. A harmadik lehetőség pedig az, hogy harccal dönti el a két varázsló, hogy kié legyen a terület. A harc a következőképpen néz ki: a képernyő felső részén látjuk az aktuális mozgatott lényünket, a földkészletünket, a paklink legfelső lapját, az ellenfelünk képét, és az ellenfelünk paklijának legfelső



lapját, az alsó, nagy csatamezőn pedig ott áll a két varázsló szemtől szemben. A csata során ha lerakunk egy földet a pakliból, akkor az megjelenik a földkészletben, és ebből tudunk varázsolni. Bizonyos időközönként újratermelődnek az addig elhasznált manáink, s ilyenkor le lehet rakni újabb földet is (vagyis real-time körök vannak). A kezünkben levő lapokat az E billentyűvel nézhetjük meg, vagy tüntethetjük el, a jobbra / balra lapozás pedig a D és az A billentyű. Az X és a Z segítségével a harcmezőt zoomolhatjuk, a T billentyűvel pedig a legfelső lapot varázsolhatjuk el (ha mana, akkor lerakjuk). A megidézett cuccok (lények, artifact-ek) a csatamezőn megjelennek, a lényeket ilyenkor gyorsan ki kell jelölni és az ellenre küldeni (á la **Warcraft**). Az *Instant* meg a *Sorcery* nem sokban különbözik egymástól, mert egyik sem hat azonnal (tehát, ha elsütünk egy **Lightning Bolt**ot, akkor az cammogva elindul a célpont felé). Egy játékban levő varázslatra rávarázsolhatunk, ha legális célpont, és ki tudjuk jelölni (tehát, ha a cammogó **Lightning Bolt**ra rásütünk egy **Counterspell**t, akkor



megtörténik a counter-elés).
Nagyjából így néz ki a dolog, természetesen az nyer, aki előbb leveri a másik mágus 20 életerőpontját. Ez így leírva kissé érthetetlennek tűnhet, de játék közben pillanatok alatt rá lehet jönni mindenre. A lényeg az, hogy a csata real-time módon lett megoldva, és ennek megfelelően egy bizonyos idő (kb. fél perc) felel meg egy körnek. Ja, és nincs külön kör, hanem közösen lép az ellenfél, és mi is (na ez az, ami aztán végképp eltér a **Magic** szellemétől).



Ebbe a harcrendszerbe persze, nem lehet minden spéci dolgot (pl.: *banding, first strike, phasing,* stb.) belevenni, de hogy ez most hátrány, vagy előny, azt ki-ki döntse el saját maga.

End Turn: Miután jól kiharcoltuk magunkat, ezzel a gombbal adhatjuk át az irányítást az ellenfeleknek, akik hozzánk hasonlóan szintén paklit építeni, illetve támadni fognak.

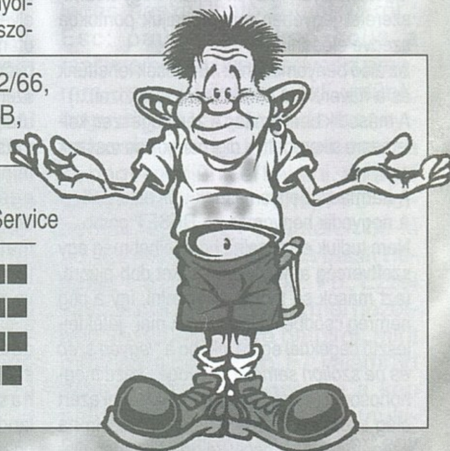
Általános receptet nem tudunk mondani a játékhoz, mert annyira egyszerű a rendszere, hogy nincs is más mód a nyerésre, csak a kissé favágás-jellegű területfoglalás. A paklik összeállítása ügyében pedig mindenki művelődjön ki maga, mert ha most elkezdenénk leírni, hogy milyen egy jó pakli, akkor még a következő számban is ezt a cikket olvasnátok. Na, jó, egy ötlet, ami a **BattleMage**-ben elég jól bejön: sok kis fehér lény + Armageddon + Black Vise... Inkább következzen az értékelés **(Stöki már a markát dörzsöli.- Hancu)**.

No igen. Kifogást és negatívumot bőven fel lehet hozni a játék ellen, de ne felejtsük el azt a tényt, hogy ez nem a **Magic: az Akadályhal** (gy.k.: Gáthering. Bocs...) egy-az-egyben átirata, hanem egy **Magic**-elemekkel megtűzdelt szórakoztatóipari szoftver. Az alkotók nagyszerűen felismerték a stratégia és a **Magic** keverése nyújtotta lehetőségeket, éppen ezért meglepő, hogy aztán a kivitelezéssel elbarmolták szinte az összes jó ötletet. Itt van például a harcrendszer. Ha már egyszer real-time a harcrendszer, akkor miért nem lehetett az *instant*okat is real-time megírni, azaz, miért nem hat a **Lightning Bolt** azonnal? És miért lett ilyen lehetetlenül lassú az egész? A scrollozás meg miért olyan, mint a nagymama pogácsája (gy.k.: szaggatott)? De a game stratégiai részével sem vagyunk megelégedve, sőt ki merjük jelenteni, hogy semmi köze nincs a klasszikus értelemben vett stratégiához. A játékban ugyanis jóvátehetetlenül nagy szerepet kap a szerencse (gyakorlatilag majdnem minden ezen múlik), ami egy stratégiai játéknál megbocsáthatatlan. Ráadásul, a **Corondor** földjét mutató térképen kevés cselekvésre nyílik mód, ennyire nem szabad lebutítani egy játékrendszert! Például, miért csak egyszer lehet támadni? Szóval, sok a baj. A kivitelezéssel egyébként nem lenne gond, a grafika szép, az egyes területeket ábrázoló állóképek pedig annyira fantasztikusan gyönyörűek, hogy azokat akármelyik játék, vagy demo megirigyelhetné (tulajdonképpen a legszebb rajzolt tájképek, amiket valaha láttunk). Végre nagy felbontásra is hajlandó volt alkotni valamit az **Acclaim**. A digizett hangok is tűrhetőek (bár a zenét hiányoltuk), csak a játékmenettel van baj: iszonyatosan lassú. Ez talán azzal magyarázható, hogy a *"Na majd vesz az ember a gépébe még nyóc megát"* szellemében írták meg a programot (bizonyára ezért van az, hogy installáláskor a program a CD-n fellelhető 110 mega anyagból 90-et felpakol a vinyóra.). Talán a vevő gépének lassúságára akarták felhívni a figyelmet a menetrendszerűen negyedóránként jelentkező állandó kifagyásokkal is. Na, egy szónak is ó a vége, a lényeg az, hogy a **BattleMage** jelen formájában (Béta! A végleges, magyar kézikönyvvel IFABO-n jelenik meg!) a játékrendszer hibái és a csigatempó miatt gyakorlatilag élvezhetetlen, éppen ezért senkinek nem ajánljuk (főleg nem olyanoknak, akik ismerik a Magic kártyás változatát). El nem tudjuk mondani, hogy mennyire sajnáljuk a dolgot, dehát ugye, nem rajtunk múlt.

Stöki / H2-Óhhh Team

Minimum hardver: 486DX2/66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, Win 95
Kiadó: Acclaim
Tesztpéldány: Modern Media Service

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



TITANIC

ADVENTURE OUT OF TIME

Kellemes délután volt, épp a **Diablo**val játszottunk amikor beütött a "jéghegy"! A várva várt **Wizardry Nemesis** tesztelése helyett (~~GYŰLÖLÜNK STÖKI !!!~~), a multimédia eme csodáját kaptuk kézhez. A program a rendkivül hangzatos nevü **CyberFlix** cég égisze alatt jelent meg, ha nem ismernénk a céget az nem baj, legalább rövidebb idő alatt elfelejtjük. A játékról az első benyomásaink olyan mélyek voltak, hogy a rendszeretet jegyében megpróbáljuk pontokba szedve előadni:

Az első benyomásunk : 16 évesek lehettünk és a haverokkal elmentünk szórakozni...:)

A második benyomás : A zene egészen kellemesre sikeredett, a digi hangok se rosszak annyira.

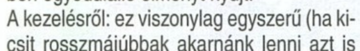
A harmadik benyomásunk : Mi ez a ...?!

A negyedik benyomás : a RESET gomb...

Nem tudjuk elképzelni, hogy élhet meg egy szoftvercég amely ilyen játékot dob piacra. (ezt mások se tudták elképzelni, így a cég nemrég csődbe ios ment...) A mai játékfejlesztő cégeknél egyre inkább a "*legyen szép és ne szóljon semmiről*" felfogás kezd meghonosodni (tisztelet a kivételnek) , ami azért elég szomorú. Hiába a csillogó külcsín ha szegényes a belbecs (minő okos megállapítás!). Hangulatban még mindig a **Monkey Island** a sztár. Kicsit olyan ez, mint amikor Csabika megkapja karácsonyra az önjáró, hat nyelven beszélő, karját kilőni tudó giga játékrobotot és arra használja, hogy kibányássza vele az ágy alól a régi piros labdáját, amit még húsvétkor gurított be oda.

Lássuk kissé részletesebben: a grafika megfelel a kor követelményeinek, a karakterek grafikáját leszámítva. Ezek a 90-es évek digitalizálási lázában készülhettettek, erre a szereplők feje, amelyeken egyszerre mozog az összes érzékszerv, a legmeggyőzőbb bizonyíték. Ez egyrészt különös esztétikai élményt nyújt, másrészt röhögőgörcs kerülgetett, amikor az **Under the killing moon** mutánsait véltük felfedezni a szereplőkben. Ennek "legszebb" példája a szerencsétlen liftesboy akit először a háttér elé digiztek, majd rádigizték a sapkáját. A maga nemében egyedülálló élményt nyújt.

A kezelésről: ez viszonylag egyszerű (ha kicsit rosszmájúbbak akarnánk lenni azt is



mondhatnánk primitív), a játékképernyőről mindent el tudunk érni. Ez két fő részből áll: a képernyő felső háromnegyedét tölti be a játéktér, itt tudjuk elérni a kurzorbillentyűk mozgatásával azt a darabos animációt amit talán, kis jóindulattal mozgásnak is nevezhetünk. Az alsó kisebbik részen több dolog is található, itt van például az inventorynkat (csak így szépen, magyarosan) jelképező táska is, amelyben az aktuális tárgyra clickelve azt bekészíthetjük. Ez azt vonja maga után, hogy a választott tárgy a játékképernyőn is megjelenik, a lenti részen, a táska mellett. Ez után már nincs is más dolgunk, mint a jobb egérgombot folyamatosan lenyomva tartva a cuccot odavonszolni a használandó dologhoz. (Na jó lehet, hogy mégse olyan egyszerű ez a kezelés) E-gyébként további jópofa dolog az is, hogy a program semmiféle módon nem jelzi, hogy hol és min tudunk e-gyáltalán valamit is használni. Ennek nagyszerű példája az, amikor a játék legelején a szobánkban lévő dobozt kábé 10 perc szórakozás alatt tudtuk kinyitni (ebből 9 perc azzal telt el, hogy rájöttünk: használni is lehet rajta valamit) A táska mellett van még egy összegöngyölt papír is ami térképként funkcionál. Ezen láthatjuk a hajó szintjeit ahol a pirossal jelölt helyekre tudunk "teleportálni". A táska melletti mentőövvel a főmenübe juthatunk, ahol menthetünk, a különféle beállításokat módosíthatjuk és kiléphetünk. (ezt az utóbbi opciót ajánljuk minden felhasználó szíves figyelmébe) A mentőövtől jobbra az óra található (miután megtaláltuk ide kerül) ami bármily hihetetlen is, az időt hivatott mutatni, ugyanis a programozó bácsik úgy gondolták a játék túl egyszerűre sikerült, ezért beépítettek még egy kis időtényezőt is bonyolításként.

A történet is megfelel a kor igényeinek, van benne minden mi szem-szájnak ingere: időutazás, rejtélyes nyomozás, nácik, csipkés fehérnemük, Playboy nyuszik (Hopp, elnézést, az utolsó négy szó a Naked Girl leírásából csúszott át). Mindezek érthetetlen, kusza keveréke adja a "történetet", már ha ezt annak lehet nevezni. Mi egy kiöregedett brit titkosügynök szerepét öltjük magunkra, aki miután "lebombázódik" 1942-ben, meghalás helyett 1912-ben találja magát, amint a Titanic fedélzetén rohangál és idétlenebbnél idétlenebb feladatokat old meg. Elmondanánk egy példát ebből a logikus történetfonalból. A hajón kószálva belebotlottunk egy hölgybe aki csak úgy spontán módon minket szemelt ki, hogy lelki szemetesládaként szolgáljunk számára. Elmondta, hogy egy bizonyos úr nézte őt ebédnél és, hogy derítsük ki ki volt az. Ezután elárulta az úr monogramját, valamint azt, hogy nézzük meg az utaslistában. Gonosz trükkökre számítva látogattunk el a listát kezelő hivatalnokhoz, ám az legnagyobb megdöbbenésünkre azonnal elmondta a választ, vagyis az illető úr nevét. Könyörgünk, ha mindez ilyen egyszerű akkor miért nem jött el a nő maga azért névért! Na mindegy, visszaballagtunk a madamhoz és elmondtuk az info-t amire ő kijelentette, hogy miközben mi elvoltunk, maga a hires mittudoménki keresett minket és nem találván, átadott egy cetlit eme hölgynek, hogy az adja át nekünk. Logikus nem? Ez az akárki, miután nem talált meg minket, az első nő kezébe adja a meghívóját. Az ilyen és ehhez hasonló baromságok rontják le a játék amúgy hangulatát az elviselhető szint alá.

Bevalljuk, nem játszottuk végig a játékot (amit ezentúl inkább programnak nevezünk, tisztelve a bináris kódot amiből felépült) ezért elképzelhető, hogy tévedünk és a program a vele töltött idő múlásával multiszuper gigainte-raktív játékcsodává növi ki magát, (lehet, hogy még Roswell is belekeveredik a végén) ám az az igazság, hogy a vele töltött néhány óra, melynek 90 %-a a hajón való ténfergéssel telt, bőven elég volt arra, hogy ezt az élvezetet másnak hagyjuk. A kellőkép elborult sztori végén állítólag megváltoztathatjuk még a jövő sorsát is. (Nem lesz világháború, a magyarok nyerik az '54-es VB-t, a **Windows 95** már '83-ban megjelenik, meg ilyesmik.)

A játékba beéptettek egy ismeretterjesztő részt is a **Titanic**ról (ahol szintén bejárhatjuk unalomig ismert hajónkat), amely talán az egyetlen olyan dolog - a zene mellett - ami valamiféle színvonalat is tükröz.

További negatív tulajdonsága (van még) a feliratozás, amely, mint a részeges férj, hol megjelenik, hol nem. Hosszas gondolkodás után találtunk még egy pozítivumot: a főmenü képe hangulatos (illeszkedik a játék feelingjéhez...). Egy dologban igazat írtak a CD borítóján lévő tájékoztatóra: a program tényleg letaglózó (stunning) élményt nyújt.

Ha valaki az eddig leírtakból esetleg azt olvasná ki, hogy mi ellenezzük a program megvételét, az téved. Hiszen csuda sok dologra jó egy ilyen gyári CD-s program! Például szép a játék doboza. Kitehetjük a polcra, büszkén mutogathatjuk és dicsekedhetünk vele barátainknak. Egy ilyen CD tok is sok mindenre jó. Beletehetjük kedvenc naptárunkat vagy audio lemezeinket is akár. És meleg nyári napokon amikor a strandokon hódolunk a nyári sportoknak, a **Titanic** CD-k frizbiként is remekül bizonyíthatnak. Csak egyetlen dolgot tanácsolunk a kedves vevőnek: kérjük a CD-ket ne helyezze a lejátszóba, mert ezen cselekedete esetleges agykárosodást idézhet elő rajta és mindenkin aki látótávolságon belül tartózkodik!

Jó hír azonban a **Titanic** rajongóknak, hogy a cég a **X-Wing/Tie Fighter** mintájára tervezi a következő rész kiadását: **Alfred the IceBerg** néven, ahol a gondtalan jéghegy bőrébe bújhatunk bele.

Sokat gondolkoztunk rajta mi késztethette a **CyberFlixet** arra, hogy kiadja ezt. Hosszas töprengés után három alternatívát is el tudunk képzelni:

I. Megpróbálták művükkel a **Titanic** mélységeibe süllyedni, ez esetben sikerrel jártak.

II. A szerzők ezzel a programmal tisztelegnek a 90-es évek jogosan elfeledett játékai előtt. Egyébként apró hiba csúszott a nyomtatásba, a játék címe helyesen: **Titanic - Out of adventure time!**

III. Mi, vevők vagyunk azok akik rosszul értelmezik a játék mondanivalóját és belső jelentéstartalmát. Az alkotók tökéletes párhuzamot hoztak létre művük és a valós esemény között, nem is kis sikerrel: Mindkettőre a katasztrófa jellemző!

Somatic & KCS

Utósirám:

Sóhaj a semmibe
(háromnegyed ütemes terciusban)

"Ó Hancu, ki megfosztád ***Wizardry****-tól szívünk,*
Ám izzó harag helyett áldást kínál lelkünk,
Halld hát:
Lennél gazdag s szabad, mint a szárnyaló sólyom,
S tekinteted csillogó ezüstös fény,
Hangod rivallna, mint vizesés magas hegyormon
S állnál te is a ***Titanic*** *fedélzetén!"*

Izé... most erre mit mondjak...? - Hancu

Minimum hardver: 486DX2/66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, Windows

Kiadó: GTE Entertainment

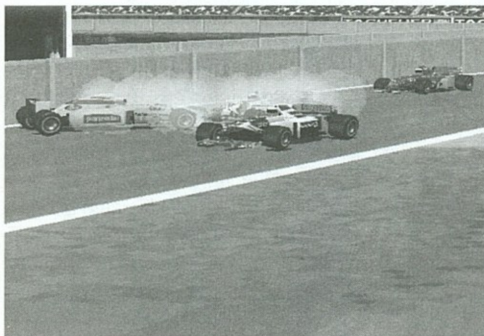
Tesztpéldány: ASPECT/Philips



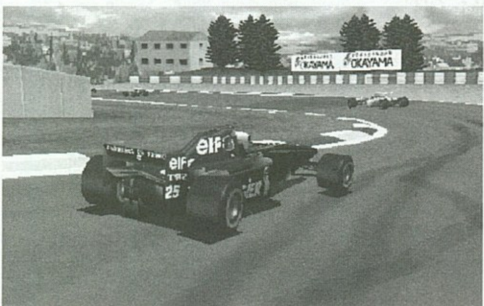
Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

POWER F1

Áve!
Egy **Eidos** nevezetű cég úgy gondolta, hogy megszerzi a Forma 1 őrültek kegyeit. Méghozzá úgy, hogy (ki gondolta volna) programot írnak a számukra. És a 8. nap lőn számítógép, majdan (valamivel később) lőn, illetve jön a **Power F1** nevű csoda. Ki mit szól hozzá, most már úgyis mindegy, itt van, nincs menekvés, stb. A kedves játékos csak találgathat, mire is gondolhattak a készítők eme furfan-

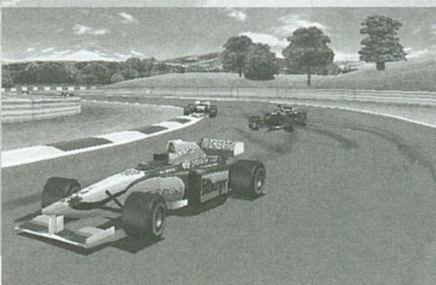


gos név megválasztásakor? Talán a futtatáshoz egy PmP (Power Macsó Pentium) szükséges? Esetleg ezzel csak a Power emberek játszanak? Ki tudja, kell ennyi misztikum. Nos, mi mindenesetre előre megmondjuk, miért nem jó ez a játék : Nem lehet benne:
-szintet lépni
-lőni
-partyt generálni
-kocsmába menni
Láthatjuk, hiányoznak a játékból azok az alapvető elemek, amelyek nélkül játékprogram egyszerűen nem létezhet (És még próbáltuk a minimum alá szorítani az igényeinket). No, de sebaj, nézzük a dolog derűsebb oldalát, miért jó ez a játék, azaz miket tud.
Lehet benne :
-menni
-kanyarodni (jobbra is!)
-sebességet váltani
-megnézni, milyen galád módon próbál minket utánozni egy bizonyos Replay nevű emberke **(A néni az Aliens-ből? - Hancu)**.



Csak az az idegesítő, hogy mindig sikerül neki.
Na, komolyra ferdítve a szöveget senki nem várta, hogy a tavasz közepén valaki egy **Forma 1** szimulátorkával rukkolna elő (megmondani nem tudjuk miért, egyszerűen nem hiányzott senkinek). A CD-n a stuff felemészt kb 90 megát. Ezen meg néhány audio tracken (mióta mondják az egyet néhánynak?) kívül már csak a nyomat van a korongon. Sebaj, ettől még lehet jó, igaz? Hát grafikailag se nem csúnya, se nem gyönyör, olyan kis szolid. SVGAban még épphogy azt mondja a 200 Mhz-es, 3Dfx-es gyerek, hogy na jó, amíg le nem megyek a klubba, addig fennhagyom... Zene az 1db van (de legalább az jó), amíg a menükben szórakozunk, addig megy. Hangokból pedig egy ilyen játéknak elég 3 fajta : motorhang, kerékcsikorgás, és ütközés. Sajnos a készítők is így gondolták. Igy hát eléggé szegényes lett a game audio kultúrája. Ó, majd elfelejtettük, van 3 anim is a CD-n. Az egyik akkor jön be, ha rámegyünk a Race menüre, a második akkor ha nyertük a futamot, míg a harmadik akkor ha loserek voltunk. A játékban nehézségi szinteket is kialakítottak (első körben nem tudtuk elképzelni, ezt hogyan fogják kivitelezni, de voltak ötleteink : hiányzik a kormány (easy), sztrájkolnak néha a pit stopban, vagy lefizetik az embereinket (medium), esetleg “elfelejtenek” kerekeket rakni a verseny előtt a kocsinkra (very hard)). Nem jött be egyik tippünk sem, mindösszе annyiról van szó, hogy könnyű fokozaton nem tudjuk elba... elállítgatni a kocsink főbb paramétereit (felfüggők, szárnyak, ilyesmi), és ki lehet választani, hogy a váltónk ótomata legyen vagy normál. Ha már ennyire benne vagyunk a témában, akkor nem árt részletezni pár menüt. Lássuk visszafele.
Exit : Kocc vissza az oprendszerbe. Vagy a Windows-ba, ha onnan indítottunk...
Credits : Az anyázandók/megáldandók névsora.
Game Difficulty : már volt róla szó.
Load raplays : hehe.
Control Options : Billentyűzet defini, esetleg lehet Joystick bátyóval nyomatni, de a **Tie Fighter**esek úgyis egérrel fognak játszani.
Game Options : Több részre bomlik : az *1 player geméval* mindenkit kiközösítünk az élvezetekből, azaz csak mi fogunk a gép ellen nyomulni, a jobbszívűek a *két pléjer gém* mellett döntenek, és nekik van igazuk, mert az az igazi szórakozás. Érdekessége a dolognak, hogy egyazon gépnél is lehet ketten nyomulni, ami eleve kellemes percek forrása lehet, hiszen a kettéosztott képernyőn senki nem lát normálisan, mindenki a másik képernyő részét figyeli, és akkor kanyarodik, amikor nem kéne. Ennek tetejébe mindenki a másikat szidja. Móka és kacagás! Lehetőség van 2 gépet összekötni (ezt mondjuk a játék segítsége nélkül is megtehetjük, de ha nincs semmilyen progink, akkor kénytelenek vagyunk a nortonnal deathmatch-elni). Na, így már sokkal kultúráltabb a téma. Be lehet itt még a körök számát, a felbontást, és a valósághűségre vonatkozó dolgokat állítani. Következő menüpontunk a:
Car Options : újabb menük tűn-



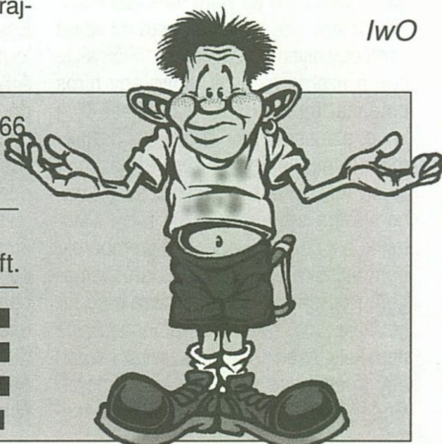


nek fel. *Choose Car* : melyik autó legyen a mienk (a szerencsés, nem lesz gondja a sérülésekkel, mert a trükkös játékos bekapcsolja a car damaget no-ra). *Workshop*: Szintén volt már róla szó, egyébként csak nehéz fokozaton lehet ügyködni. *Edit teams* : Ha nem tetszik valamilyen név, és duzzadunk a fantáziától, akkor rajta!
Enter Race : A lényeg. Itt lehet *single race*-t választani, *championshipet*, meg valami *shoot outot*. Az utóbbi számunkra is homályos, nem tudjuk mi az, egyszerű okokból : nem néztük meg soha. Kiválaszthatjuk a kívánt terepet, majd indul a mandula! Azaz előtte még mindig ki kell választani, hogy gyakorlunk, időmérőzünk, illetve versengünk. Pár szó most az esetleges használható billentyűkről : Esc: pause. F1: kapcsolja a realtime helpet (igen kedves a program, menet közben közli velünk, hogy milyen kanyar jön és mennyire lassítsunk le. Jó hogy nem írja ki, hogy menjünk el kajálni, addig ő elvezeti a kocsit... röhej). F3: felbontás tényező. F4: autófék be-ki (ja, kanyar előtt még le is lassít nekünk) F5 : panel be-ki. F6: Ezzel váltogathatjuk, hogy normál nézetben vezetünk, illetve hátulról, mint mondjuk a **Lotusban**. F7: valami 3d szárnytükör, mindenesetre a kép nálunk nem változott. F8: multiplayer módban mutatja a havert egy kis térképen. F9, F10 : felbontás le, fel. F11: az eggyel előttünk lévő kocsit mutatja. F12: ez meg az eggyel mögöttünk lévőt. Numerikus billentyűzet gombjai : az autó kameranézetei. Space: a másik irányból nézhetjük magunkat, egyfolytában nyomni kell.
Hát, dióhéjban ennyi lenne ez a játék, nem valami nagy cucc, de nem is iszonyúan sz.., amolyan kis normális. A sebességgel 320-ban nincs probléma, akinek meg az SVGA kell, az vegyen Pentiumot. Még annyit, hogy a stuff a hivatalos Forma 1 1995. évi adatait tartalmazza. Viszlát ismeretlen időszakig.

IwO

Minimum hardver: 486DX2/66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB GUS
Kiadó: Eidos
Tesztpéldány: Automex Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



BEAVIS AND BUTT-HEAD

Hööööhöhö. Dervázkúl, Bívisz. Höhhhhöhö. Bizonyára sokan ismerik a már szállóigévé vált fenti mondatot. Elvégre a **Music TV** egy időben szinte mindenki számára elérhető volt (amíg le nem kódolták), és azokban az időkben valószínűleg mindenki megnézett legalább egy **Beavis & Butt-head** rajzfilmet. Ugyan nálunk nem tartoznak mindenki kedvencei közé eme filmtörténeti mérföldkő főhősei, meg hát ugye, mostanában nálunk még mindig *Fluffy Fluffy Bun Bun* a rajzfilmek királya (főleg, hogy nemrég volt nyúlszezon (gy. k.: húsvét)), de azért nem tagadhatjuk le, hogy van egy-két mókás megmozdulása Amerika egyik leghíresebb duójának. Az pedig talán mindenki számára nyilvánvaló, hogy a tengerentúli közönség -egyszerű ész, egyszerű örömök- világsikerré tette *Beavis*t és *Butt-head*et.

A siker természetesen azonnal maga után vonzotta a **B&B**-kitűzőket, pólókat, képregényeket és ki tudja még milyen szemeteket, úgyhogy nem lehetett vitás, hogy egyszer számítógépre fogják vinni az **MTV** rosszcsontjait. Nos, kedves rajongók, eme régen várt(?) pillanat mostan óhajtott bekövetkezni az **MTV** és a **Virgin** koprodukciójának jóvoltából.

Na, ez a koprodukció nagyjából úgy néz ki, hogy a **Virgin** csak forgalmazza az egészet, magát a szoftvert pedig kizárólag amerikaiak írták, ennek megfelelően talán nem túl nagy szemtelenség azt állítani, hogy nem szabad túl sokat várni egy olyan ország fejlesztőitől, akiknek a szeme előtt ott lebeg egy híròs amerikai hazafi (gy.k.: az "*Isteni Bill*") képe, azaz setupból **Win95** alá programoznak minden egyes sort. Ehhez még külön adalékként szolgálhat az a tény, hogy nem egy összefüggő játékot adtak ki a kezük alól ezek a gazemberek, hanem sok kicsi "szórakoztatócsomagot", melyekről első pillantásra meg lehet állapítani, hogy programozásukhoz nem kellett sok szaktudás, annál inkább egy jó scanner. Az pedig már a pofátlanság teteje, hogy ezt a sok kis mocskot szétszórták négy CD-n, úgy, hogy mindegyikre kb. 100-150 mega anyag jutott (semmi audiotrack!). Tehát, a szerencsétlen vevő megvesz a shopban négy vadonatúj, veretes CD-t, és csak otthon veszi észre, hogy a CD-k anyaga ráfért volna egyetlen korongra!!! Ez azért kapitális szemétség volt a **Virgin**-től, nem ezt vártuk volna tőlük.

Na, ennyi anyázás után (ej, de jólesett!) talán szólhatnánk végre valamit a termékekről. Az első CD a **Calling all dorks** névre hallgat, és mennyiségileg talán még ezen található meg a legtöbb stuff. Ezek segítségével átszerkeszthetjük windowsos környezetünket teljesen **B&B**-design-ra, beleértve a hangokat, a hátteret, az ikonokat, szóval mindent. Sok értelme mondjuk nincsen a dolognak, de azért egyszer érdemes kipróbálni. Ezen kívül még találhatunk a lemezen rengeteg képet és jó néhány összefüggő mozit, melyek az egyes epizódokból már ismerősek lehetnek. Például szemtanúi lehetünk a két képé őskor-beli ténykedésének (Á, szóval ezért haltak ki a dinoszauruszok.), vagy egy másik movie-ban egy szerencsétlen virág széjjel-disztrójolásának, esetleg annak, hogy *Beavis*nek miként lesz erekciója az őt zaklatással vádoló bíróság színe előtt. Egyszóval, szerintünk ez a korong ér a legtöbbet a négy közül.

A második CD, a **Little thingies** tulajdonképpen sok pici, "pihentető" játék gyűjteménye. Az eredeti rajzfilmek intelligencia-nívójának megfelelően ezek a gamék a végletekig primitívek, és másra tényleg nem jók, csak arra, hogy az ember tíz, vagy maximum tizenöt percet elszórakozzon velük. A hét-nyolc játékban roppant értelmes feladatokat fogunk kapni, melyek közül elrettentő példának megemlítünk egyet-kettőt. A **Change it** névre keresztelt rettenetben például hőseink kilenc tévé előtt ülnek, s azon fáradoznak, hogy idejében elváltsanak az unalmas csatornákról (mint a politikai és vallási adók) cool műsorokra (mint például egy rockkoncert), és ezzel növeljék a score-jukat. És ez még mind semmi: A **Bug justice**-ban sok kicsi bogár és Hangya nagyítóval történő megpirítása a cél, míg a **Hock-a-loogie** című szoftvercsodában egy emeleti ablakból kell leköpködni az arra járó gyanútlan gyalogosokat, motorosokat, autókat. És akkor még nem is beszéltünk az **Air guitar**-ról amiben *Beavis* és *Butt-head* segítségével egy mini-szintetizátorral csalogathatunk elő mindenféle hangokat a blasterből. A szintin egyébként háromféle hangfajta található: a rock, ami tulajdonképpen a duó jól ismert énekhangja, a burp, amivel *Butt-head* böfögésének hangmagasságait csodálhatjuk meg, a harmadik hangról pedig csak annyit árulunk el, hogy a fart nevű gombbal lehet bekapcsolni, és *Beavis* khm. erőlködését hallhatjuk ily módon. A játékok kezelésére nem térünk ki, mert pillanatok alatt rá lehet jönni, de azt azért eláruljuk mindenkinek, hogy ezen a CD-n kevesebb, mint 80 mega anyag van.

A harmadik lemezen, aminek **Wiener takes all** a címe, egyetlen kvízjáték található, ennek megfelelően hasonlóan "szellős", mint az előző CD. Ez a game egyébként a legértelmesebb az összes közül, bár jól kell tudni angolul hozzá. A kvízt maximum három ember játszhatja, és tulajdonképpen a "**Mindent vagy semmit**" angol megfelelője: itt is nyomni kell a gombot, és itt is a leggyorsabb válaszolhat a kérdésre (pontosabban, a leggyorsabb választhatja ki a négy felkínált válasz közül, hogy melyik a megfelelő). Sok értelme nincs a dolognak, mert az ember hamar megunja, de a sok szerencsétlen gyűjtő biztosan megveszi ezt a szemetet is.

Végül, de utolsósorban a negyedik CD, ami a **Screen wreckers** címet viseli, hasonlóan elmebajnok, mint a többi, mert ezen is csak értelmetlen dolgok kaptak helyet. Mintegy tucatnyi, úgynevezett desktop-toy közül válogathatunk, ha felinstalláljuk a cuccot, azaz olyan kis fun játékokkal, amelyekkel teli lehet szemetelni a képernyőt, olvashatatlanná téve a teszem azt, éppen **Word**-ben írt szöveget. A poén az egészben az, hogy képernyővédőnek is berakhatjuk ezeket a remekműveket, és így esetleg a frászt hozhatjuk rá a haverunkra. Ezek a desktoptoyok egyébként úgy-ahogy mókásak, legalábbis egy ideig el lehet nézni azt, hogy hol *Beavis* fújja be festékkel a képernyőt, hol *Butt-head* rugdos ki egy kukából mindenféle szemetet, hol pedig mind a ketten egy fűnyíróval felszerelkezve lesöprik az ikonokat a háttérről. De öt perc után az ember ezt is megunja.

Hm, hát az talán az eddigiekből már kiderült, hogy nekünk nem igazán nyerte el a tetszésünket ez a sok **B&B**-marhaság. A CD-ket böngészve végig megvolt az a furcsa érzésünk, hogy az egész olyan, mint egy férfi mellbimbó: tökéletesen felesleges. Az, ami olyan jól működött a tévében, nem igazán vált be a számítógépen, legalábbis nem ebben a formában. Azt ugyanis talán a vak is látja, hogy egy ilyen sikeres rajzfilmsorozat pécés változatát hosszabb lélegzetű kalandjátékként kellett volna kiadni soksok humoros animációval, dögös, rockos audiotrackekkel, és sokkal szebb grafikával. Oké, oké, az ember elnézegeti egy félóráig a négy CD-t, de másnapra el is felejti az egészet. Hogy összefoglaljuk a dolgot: még megveszekedett, fanatikus rajongóknak és gyűjtőknek sem ajánljuk. Végszóként pedig, hogy véleményünket megfelelőképpen kifejezzük, hadd idézzük *Beavis*t és *Butt-head*et: This sucks.

STöKi

Minimum hardver: 486DX2/66, 4MB RAM, 2x CD-ROM, SB, Win 95

Kiadó: Virgin/Viacom
Tesztpéldány: Virgin

Grafika: ■■■■ (4/10)
Hang: ■■■■ (4/10)
Design: ■■■■ (4/10)
IQ: ■■■■■■■■ (8/10)

CHASM

Lehet izzítani az F8-at a **Quake** alkönyvtáron! Ugyanis **Kelet-Európa** válaszolt a nagy kihívásra, amit az említett program jelent. A mai *"na, rakjon bele a felhasználó még 16 megát"* jellegű időkben ugyanis az orosz(!) **Megamedia** csoportnak sikerült egy programozót a gép elé ültetni (bizony, ritka dolog manapság...)

Hagyunk egy kis ömlengést a cikk végére is (meg úgy a közepébe, meg mindenhova), inkább lássuk magát az érintett Művet. Tehát, a program a **Chasm** nevet viseli, ami szakadékot jelent. Ennek ugyan semmi köze a játékhoz, de **Verhnyeuralszk**ban, a cég fejlesztői bázisán biztos ott nyílt ki az angol szótár a névadáskor (vagy már csak az az egy lap maradt meg belőle, a többit amortizálták.) A stílusa pedig **Quake** klón (legalábbis mostanában így nevezik a **Doom** klónokat) Bár lehet, hogy ezentúl az ilyen jellegű játékokat a **Chasm**-klón névvel fogják illetni. És hogy mire ez a nagy felhajtás? Nos, a legelső (és legfontosabb) dolog, amivel ez a mű tarol, az a sebessége. Ugyanis (székkarfa!) 486 dx2/66-on a legkisebb akadozás nélkül lehet deathmatch-elni! Hopp. És mit nyújt ilyen sebesség mellett a Mű? Nézzük csak meg a demo pályát:



Micsoda fejetlenség!

Mikor megjelenünk, akkor az első dolog, ami az egyszeri **Quake**-es szemébe ötlik, az az, hogy esik az eső. Valamint, hogy lámpák vannak az utcán, amik bevilágítják a környezetüket(!), ebbe beleértve a lámpaoszlopot is (méghozzá nem csak úgy, hanem a fény egyre halványul a lámpaoszlopon lefelé haladva). Egyébként az egész játékra jellemző, hogy a pályának van egy alapfénye, ami mindenhol azonos és ami ezen felül van, azt mind lámpákkal oldották meg. Tehát ha valahol világosabbat akartak, akkor oda nem világosabb bitmap-et rajzoltak, hanem odaraktak egy lámpát, a többi már az engine dolga. Hopp. Ez azért is biztos, mert ha kilövünk egy lámpát, akkor az a hely elsötétedik. Ellentétben a **Quake**-el, amelyben mindenki észrevette, hogy milyen szép világítási viszonyok vannak, amíg egyszer csak fel nem tűnt, hogy a liften lévő fényfolt a lifttel együtt mozog. Ajjaj, micsoda égés ez, kedves **IDsoft**. Szóval a **Quake**-ben a legtöbb fényeffekt nem a programozók, hanem a rajzolók műve, az egész csak egy jól elkészített bitmap. Igazándiból ott csak a fegyvereknek van fényük, azoknak is olyan gyatra, hogy átlátszik a falon. (Mindenki emlékszik arra az effektre, mikor deathmatch közben látja a három szobával arrébb robbanó rakétát.) Na de ne is vesztegessük a drága papírt ilyen fércművekre, nézzük tovább a **Chasm**-ot.

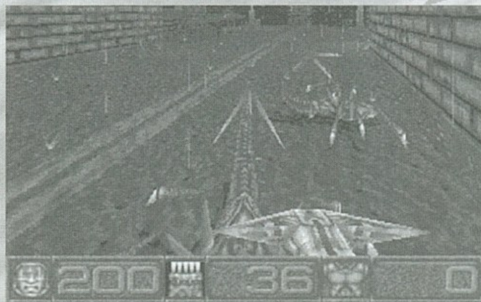
Tehát, a lámpák világítanak, a robbanások (természetesen) nem látszanak át. Aztán pár lépés után szembejön az első monster, egy skorpió személyében. Itt több dolog is feltűnhet egyszerre. Az első a szörny kidolgozottsága, bár ez ezek után természetes. A másik dolog az, hogy az eddigi hasonszőrű játékokkal ellentétben a fegyver nem tart célra, tehát pontosan oda lő, ahova mutat a célkereszt. Ez nem igazán tudjuk eldönteni, hogy előny-e vagy hátrány, kinek ez, kinek az. Mindenesetre jóval realisztikusabb így. A harmadik dolog, az azonban elég kétségbeejtő. Ugyanis sehogy sem lehet beállítani a mouselook-ot. Mi rengeteget szenvedtünk ezzel, hisz e nélkül eléggé játszhatatlan, de nem sikerült előhozni. A readme.txt ugyan írja, hogy van mouse view, de annak előcsalogatásáról bölcsen hallgat. Meg aztán a menüben is van egy reverse mouse, szintén a mouselook támogatására. Szóval valahol van, vagy lesz, de mi nem találtuk.

Továbbmenve, egy kis irodába érkezünk. A design totál kelet-európai, minden rozsdás, koszos, a fal vakolatlan, az asztalon két mázsa kitöltetlen adóbevallás lobog a szélben. Igen,lobog. Alá is lehet nézni. De mindez smafu. Az ablakra figyelmezzünk csak... Egy nagyon szép effektet látunk, ugyanis az ablak lobog a szélben, és amit rajta keresztül nézünk, az szürkébb, halványabb lesz. Hopp. És most, mint profi doomosok, természetesen lőjünk bele az ablakba. Igen, most kell lepetézni, beleájulni az előre odakészített barátnő ölébe, stb. Ugyanis az ablak kitörik, és a ki tudja hány ablakszilánk mindegyikén keresztül láthatjuk ugyanazt az effektet, miközben az ablak egyik sarokvasán állva, 80 fokban megdőlve leng a szélben. Hopp, hopp. De haladjunk tovább.



A betört ablak akár Windows-reklámnak is felfogható

Egy ajtó rendkívül nehéz kinyitása után (itt akadtunk el először...) találkozhatunk a második szörnnyel. Ez egy mókás bohóc, akinek összeaszott halálfeje és csörgősipkája van. Ezenkívül CD lemezekkel (?) dobál minket a'la **Dark Angel**. Ez elég kiábrándító, úgyhogy célozzuk is meg őkelmét. És újra keressük meg az állunkat az asztal alatt. Ugyanis el lehet lőni a szörny kezét! Hopp. Ezen felindulva ellőhetjük a cd-dobáló kezét is (természetesen ez nem random effekt, tehát arra kell célozni, amit le akarunk választani az organizmus komplexitásából). És jól sejtettük, ezentúl kedves bohócunk nem dobál már semmit, csak közel jön(ne) és harap. Miután kivégeztük (és jóízűt röhögtünk az elszálló fejen, és a kiálló gerincszilánkokon), lőjünk bele újra a tető-ablakba. Megint a kitö-résef-fekt, és mivel az utcán esett az eső, itt is elered, természetesen. Pár forduló után találkozhatunk egy újabb mókás ellenféllel, egy **Wehrmacht** egyenruhás, jetpack-es gázálarcos repülő figurával. Elég szánalmas, de nézzük csak meg az árnyékát. Hát igen. Pontosan azt csinálja, amit a



Sztárfotó a Scorpions együttesről

szörny, ráadásul pont ellenkező irányba vetül, mint az aktuális fényforrás. Hopp. Lőjük le és menjünk tovább. Még megfigyelésre érdemes az is, ahogy teljesen 3D-ben lő és tölt a duplacsövűvel a fiatalember. Egy hasonló ellenféllel találkozunk, aki mellett három oszlop áll, amelyek árnyéka természetesen rávetül a falra. Ezután irtsunk le mindenkit, és nyomogassunk meg minden vonatkozó kapcsolót. Bejutunk a "másodlagos energiatermelő rendszer"-be, ami nem más, mint egy csomó szélturbina. Tulajdonképpen ezek bekapcsolása a feladat. Egyébként ez is nagyon mókás, ahogy a több mint 10 turbina minden lapátja forog, valamint mindegyik beáll szélirányba. Mindezt természetesen dx2/66-on is, sebességcsökkenés nélkül. Hopp.

Áradozhatnánk még egy kicsit a pálya összes pixeljéről külön-külön, de inkább - miután a sok felmosástól lemarta az orrunkat a hipó - próbáljuk ki a deathmatch opciót. Természetesen ez is a szokásos *"egy szerver indít, oszt' majd aki akar rálép"* jellegű, rendkívül kényelmes kis móka. Azonban a menüben a start és a join mellett van egy harmadik, a monitor opció is. Csak nem? De igen. A szerver gépről figyelhetjük, ahogy a játékostársaink csépelik egymást. Figyelem, nem játékostársunk, hanem társaink. Ugyanis akár négy másik ember ténykedését is szemmel követhetjük, egy képernyőn, egyszerre, úgy hogy közben a gép még szerver is, és semmit nem lassul a rendszer. Hát igen. Ez egy JÁTÉK. Egyébként a deathmatch rendkívül élvezetes, megfigyelhetjük a fegyvereket. Egyelőre egy rifle, egy supershotgun van, valamint egy korongvető, aminek minden egyes korongja becsapódáskor bevilágítja a környezetét, valamint megfigyelhető minden korong fedő bitmapje is. Emellett van egy "mágikus íj", ami a rakétához hasonlít, és ugyanúgy, mint a **Quake**-ben, bevilágítja környezetét, amerre halad.

Hát ennyit ennek a csodának az újdonságairól. Ide az értékelés következne (bár az egész cikk egy nagy... értékelés). Ez egy demo verzió egyelőre, úgyhogy inkább az esetleges buktatókat vennénk sorba:

Először is az egész programot két ember készítette. Egy(!) programozó, századunk zsenije, valamint egy matematikai konzulens. A többiek (egy halom designer, artworker és rajzoló) talán csak azért vannak, hogy úgy tűnjön, mintha team lenne. Ugyanis ami ebben a programban zseniális, az az engine. A többiek csapnivaló munkát végeztek. Hogy a rajzok egyszerűen rondák, az tény. Másik apró probléma, hogy még hard fokozaton is túl könnyű. Nemcsak én csináltam végig elsőre, mert az nem jelent semmit (fő az önbizalom.), hanem mások is, például *Stöki* **(aki megtalálta azt a secret-et, amit Te nem. - Stöki)**. Szóval lehetett volna egy kicsit nehezebbre készíteni. Másik nagy probléma a sebessége. Mert igazán örvendetes, hogy fut dx2/66-on is, de már senkinek nincs dx2/66-ja. Tehát jó lenne a sebességet valami jó kis felbontással (pl. 1620x1280) kihasználni, mert különben a mai pentiumos világban nem sok értelme van. A harmadik bibi az a mouselook. Ha ezt kihagyják, akkor a hajunkat fogjuk tépni, hogy ilyen jó kis programot ezzel az aprósággal eltoltak.

Egyelőre úgy néz ki, hogy a 97-es év nagy durranása lesz a progiból. Ami még megfogott benne, az az, hogy a régi jó C64-es időket idézte vissza, amikor a programozók tényleg tudtak programozni, megpróbáltak mindent kicsiholni a gépből. Akkoriban a leleményesség, és nem az említett *"vegyünk még négy megát"* hozzáállás uralta a programozókat.

Ja igen, a JÁTÉKban van még new game, meg load/save, de talán nem baj, hogy nem azok részletes taglalása töltötte ki a cikket.

Ender

Minimum hardver:
486DX2/66, 8MB RAM, SB

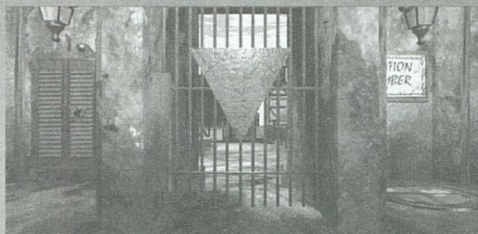
Kiadó: Megamedia
Tesztpéldány: Megamedia

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Wizardry Nemesis

Valamikor réges-régen, úgy 1981 táján egy lelkes programozócsoport írt egy akkor még teljesen ismeretlen stílusú, **Wizardry** nevű játékot. Szegény ördögök, nem is sejtették, hogy ezzel milyen lavinát indítottak el. A program ugyanis meglehetősen sikeres volt, így sorra készültek az egyre szebb, jobb folytatások, míg végül a **Wizardry 7** elnyerte a



"minden idők egyik legjobb játéka" kitüntetést. Eme remek kis game egyébként azzal váltott ki elismerést a nagyközönségbol, hogy kis mérete (kb. 6-7 mega) ellenére a fejlesztőknek sikerült belezsúfolni egy hihetetlenül jó játékrendszert, rengeteg ellenfelet és egy hatalmas, többszáz térképből álló világot, amihez ráadásul szép grafika és hang, valamint jó játszhatóság társult. Aztán, a **Wizardry**-áradatnak egyszer csak vége lett, mígnem a **SirTech** háza tájékáról kiszivárogtattak egykét infot egy készülő új játékról, ami 1997-ben fog kijönni, és lesz némi köze a **Wizardry**-hoz. Nos, ez a várva várt stuff -ami egyébként a **Nemesis** címet kapta- most megérkezett, és körülbelül annyiban van közös vonása az eddigi **Wizardry**-kkal, hogy ez is egy számítógépes játék.

Azért bátorkodunk ilyen merész kijelentéseket tenni, mert a Nemesis szinte mindenben eltér az elődeitől. Más a játékrendszer, más a világ, ahol a sztori játszódik, és az az igazság, hogy a programozók is igencsak elrugaszkodtak a **Wizardry 7** szellemétől. A 6-7 megából ugyanis mára 5 teljes CD lett, ami -talán modanunk sem kell- sokkal kevesebb játékidőt takar, mint a **Wizardry 7**. Szóval, a napnál is világosabb, hogy csupán a forgalom növelése érdekében írták rá a Nemesis dobozára azt, hogy "*A Wizardry adventure*". Ilyenen mi már nem lepődünk meg, de azon túl, hogy ezt egy elég szemét dolognak tartjuk, nem vontunk le elhamarkodott következtetéseket. Elvégre, a **Nemesis** attól még lehet jó játék, hogy semmi köze a **Wizardry**-hoz. Előrebocsájtjuk: tényleg cool a game.

A bevezető képsorokban láthatjuk, amint főhősünket megpróbálja elrabolni egy repülő bika, amit itt úgy hívnak, hogy *Shadow*, de egy szemüveges mágus (név szerint *Rian*) megmenti az életét. Ezután *Rian* előad egy hosszú rizsát arról, hogy a gonosz mágiája má' megin' elögyütt, és mivel mi vagyunk a kiválasztottak, kergessük már vissza a rosszakat a pokolba, vegyétek meg a **SirTech** termékeit, satöbbi. Szó mi szó, meglehetősen képzeletszegény a kerettörténet (össze kell gyűjteni hét talizmánt), pedig az öt CD-bol talán telhetett volna egy normálisabb introra és sztorira, mert ez a "*Magányos Hős A Rosszfiúk Ellen*"-sablon már nagyon-nagyon unalmas.

Az irányítás a már megszokott "mindent az egérrel"-módszerrel lett megoldva, a nyilakkal mászkálhatunk, a kéz ikonnal felvehetünk, használhatunk tárgyakat (attól függ, hogy melyik egérgombot használjuk), ahol pedig az ikon kérdőjelre vált, ott semmit nem lehet csinálni. A képernyő felso részén látjuk a varázslatlistánkat és az opció-menüt, ez utóbbiban rögtön állítsuk be a fényerősséget és a kontrasztot, mert alapban nagyon sötét és fakó a kép. A bal alsó sarokban az iránytűt és a térképet láthatjuk (hála az égnek, automap módon működik az egész), mellette pedig az útinaplónkat olvashatjuk el. A kardra clickelve váltogathatunk a harci és a normál mód között, az emberkét ábrázoló kép pedig a közvetlen felszerelésünket mutatja. A legutolsó kép az inventory ikonja, itt rakosgathatjuk be a talált tárgyakat a hátizsákunkba, illetve az övünkbe. Ha valamit az övünkbe teszünk, akkor az a főképernyon is látható lesz, így gyorsabban tudjuk használni, mint a hátizsákból. Értelemszerű, hogy ide potion-okat és fegyvereket érdemes rakni. A harcot roppant egyszerűen oldották meg a programozók: csak rá kell kattintani a kard i-konra, és ezután a képernyőn az ellenfélre. A találati esély függ a tulajdonságainktól, az ellenség táposságától, illetve attól, hogy hova kattintunk a legyilkolandó szörny képén (magától értetődik, hogy egy repülő lénynél felesleges lábmagasságban kaszálni a karddal). A jobb, illetve a bal egérgomb ilyenkor a jobb, illetve a bal kéznek felel meg. A varázslás már kissé bonyolultabb, mert egyfajta varázslatot kétféleképpen lehet elmondani: magunkon és az ellenfélen. A sikeres mágiahasználathoz az amulettünket kell fegyverként alkalmazni, s egy jobb egérklikk után kiválasztani a célpontot (az ellenfelet, illetve saját magunkat). Az irányításról nagyjából ennyit kell tudni, de annyira egyszerű az egész, hogy minderre fél perc alatt rá lehet jönni. A játék már kissé nehezebb, ezért most egy kis elindulási segítséget adunk az első néhány pályáról.

A történet elején **Galican** városkájában, Rian házában térünk magunkhoz. Itt az legyen az első dolgunk, hogy leliftezünk az alsó szentélybe, ahol a hangokra figyelve válasszuk ki a következő sorrendben a varázslatszférákat: levegő(A), tűz(F), víz(W), föld(E). Ily módon beavatottá és mágiaértővé válunk, így most már ki tudjuk nyitni a felső szinten levő szekrényt. Innen vegyük fel a köcsögöt és a gyógyító potiont. Ezután már elhagyhatjuk a házat, amit *Rian* első varázslatunkkal fogja honorálni (Köd/Gyógyítás). *Rian* még elmondja, hogy a Harganiknál keresgéljünk eloször, akik nagyon titokzatos lények és az erdőben élnek. Mielőtt azonban még erdőjárásra adnánk a fejünket, nézzünk körül a faluban. Először *Tala*hoz, a fegyverkovácshoz menjünk, aki egyébként nő (kalandjai során főhősünk még sokszor fog rá gondolni például egy üres ágy láttán...). Tőle vegyük fel a rozsdás kardot, majd látogassuk meg a kocsmát. A pultnál beszéljünk a kocsmárossal, és ha ez nem sikerülne, akkor később jöjjünk vissza. Itt egyébként felvehetjük a tört és az emeleti szobából a páncélunkat. A páncéllal és a karddal öltöztessük fel a főhőst, majd kószáljunk a faluban addig, amíg nem találunk egy görbe vasrudat és egy kanna olajat. A vasrudat adjuk oda *Tala*-nak, aki kikalapálja, majd illesszük be a falu főterén található kútba. A kutat olajozzuk meg a kannával, és tekerjük fel a vödröt. Hosszas fáradozásunknak egy kulcs lesz a jutalma. Már csak egyetlen helyet nem látogattunk meg, a templomot. Most menjünk be ide is, és beszéljünk a pappal. Ígéretet kapunk arra, hogy utazásunk során ha visszamegyünk hozzá, meggyógyítja a sebeinket megfelelő tárgyakért cserébe. Ezután hagyjuk el a falut az erdő felé, ahol végre belekóstolhatunk a harcba. Az erdőben ugyanis hemzsegnek a homo scrofák, akik a kézikönyv szerint disznófejű, orrfacsaró bűzzel rendelkező humanoidok (eléggé töltelékszörny jellegük van, szóval nem nehéz leirtani oket). A scrofáktól zsákmányolhatunk tőröket, így már két kézzel fogunk tudni harcolni. A mászkálás során szedjünk fel egy hím és egy nőstényHangyát (gy.k.: rovart), és rakjuk őket a köcsögbe, aminek eredményeképpen nemsokára klassz kis bogártenyészetünk lesz. Menjünk tovább, amíg egy helyen süllyedni nem kezdünk, mert futóhomokra tévedünk. Gyorsan kapjuk el az ágakat, és húzzuk ki magunkat, majd keressük meg a titkos átjárót, ami átvezet bennünket a futóhomok túloldalára. Némi harc után egy hídra lelünk, amin elácsoroghatunk egy darabig. A sok álldigálásnak az lesz a vége, hogy a híd leszakad, mi pedig gazdagabbak leszünk egy kulccsal. Továbbmenve egy zsákutcába jutunk, ahol egy szökőkút ötlik a szemünkbe. A kutat megvizsgálva egy kőkulcsot találhatunk, és néhány homo scrofa leirtása után újabb tőröket szerezhetünk. Most menjünk vissza az erdő bejáratához, ahol nyugat felé fordulva egy kunyhót látunk. A kunyhóhoz még nem tudunk odajutni, mert egy nagy fa elállja az utat, de hát nem hiába tenyésztünk mi Hangyákat. Nyissuk ki a köcsögöt és az ízeltlábú-tenyésze-

tet eresszük rá a fára. A tenyészetre nem véletlenül rímel az enyészet: a derék Hangyák tövig lerágják a fát, mi pedig odasétálhatunk a kunyhóhoz. A kunyhónál egy *Krith* nevű Hargani fogadja becses személyünket, aki eloször látványosan lecsap egy éppen megjelenő *Shadow*-t, majd a bemutató után beszédbe elegyedik velünk. *Krith* tökéletesen emlékeztet egy fa és egy ember keresztezésének eredményére, de ez láthatólag nem zavartatja őt. Mondandójának lényege egyébként az, hogy meg kell mentenünk a népét, vagyis hatoljunk be a Harganik földalatti labirintusába, és hozzuk el onnan azt a gonosz talizmánt, ami sötét aurájával beárnyékolja a Harganiak egyszerű életét. *Krith* ad nekünk egy zárnyitó-készletet majd egy varázslatot is (Mérgezés / Felfrissítés), és ezek után a kőkulcs segítségével akár be is hatolhatunk a Hargani labirintus mélyére. A program kéri a második CD-t, és máris az első szinten találjuk magunkat (az elottünk heverő rozsdás kardot rögtön fel is vehetjük). Itt is homo scrofákkal fogunk találkozni, de néhány pókszerű lövöldözőállat is kellemetlen élményben részesítheti bennünket, ha nem vigyázunk (gyorsan oda kell futni hozzájuk, és akkor nem lövöldöznek). Először fedezzük fel azt, hogy mit rejt az első keletre nyíló ajtó mögötti szemközti ajtó (Mindenki tud követni?). Egy WC-be jutunk, a kézikönyv szerint a Harganik itt szokták elvégezni a dolgukat. Hm, lévén, hogy félig növények a drágák, elég érdekesnek tűnik, hogy angolvécét használnak, de végül is praktikus az ötlet: egy helyen meg van oldva a nagydolog és a trágyázás... Na, mindegy, a WC-n csak annyi ideig ejtőzzünk, amíg elolvassuk az újságot... ööö,



illetve amíg felvesszük az itt található zárnyitó-készleteket, aztán fordítsuk figyelmünket a labirintus bejáratától nyugatra és a délre eső ajtók felé. A nyugati fronton néhány kiadós csihipuhi után feltápolhatjuk magunkat még egy karddal, egy pár kesztyűvel és csizmával valamint egy cool kis gyógyító pálcával, délen pedig egy szerszámíjat, néhány ékszert és egy lépcső után egy zárt ajtót találhatunk (ez vezet a második szintre, csak kulcs kell hozzá). Most már visszamehetünk a WC-hez, ahol északra távozva megcsodálhatjuk a leszakadt hidat (ide szakadt le), ami elzárja a további utat észak felé. Ha már így alakult a dolog, nyissunk be a keleti ajtón, és egy könyvtárba jutunk. Itt a sok haszontalan könyv közül vegyük fel a kettő darab hasznosat (alkalmasint mutassuk meg őket a faluban a papnak), majd fordítsuk figyelmünket az egyik polcon álló kis dobozkára. Rakjuk ki a doboz tetején levo képet (egy kis segítség: jobb, bal, középső, jobb, jobb), és az **Intelligencia Gömbje** lesz a jutalmunk. Az egyik keleti polc titkos átjárót rejteget, itt távozzunk. Egy szemét helyre jutunk, mindenféle gödrök és tüskék közé. A túlélés kulcsa az, hogy az egyes gödrökbe ugrálva át kell menni a szobán, úgy, hogy a harmadik lépés mindig gödörbe essen. A gödrökben található kapcsolókat fordítsuk el, és próbáljunk elkecmeregni egy olyan veremhez, amibol két létra vezet kifelé. Itt másszunk ki az északi létrán, majd a legközelebbi gödörhöz lépdelve szintén az északi kijáratot részesítsük előnyben. Az utolso gödörbol kelet felé távozzunk, így hamarosan újabb



szobába juthatunk. Ez hasonlóan gané hely, mint az előző: sok a csapda, és ráadásul tele van *Shadow*-val. A szörnyekkel ne törődjünk, mert újratermelődnek, inkább ügyesen cselezgetve (billentyűzetről mozogva) járjuk be a termet. Négy-öt kapcsolót találunk, s messziről megvizsgálva oket az egyiknél egy kisebb peremet vehetünk észre ("Hey..." -kezdetű üzenetet kapunk). Erre lépjünk rá (a többire lépve egy lezuhanó plafon általi azonnali halál lenne a jutalmunk), majd ezt a többi hasonló teremnél is ismételjük meg, amíg egy teljesen üres szobába nem jutunk. Itt az északnyugati falon található titkosajtón keresztül távozzunk, s hamarosan egy fához érünk. A fa furcsa jószág: Kulcs alakú leveleket növeszt. Vegyünk fel egy ilyen "kulcsot", majd menjünk vissza az előző szobába, ahol ezúttal a délnyugati tikosfalon át vezessen utunk. Pár lépés után egy páncél és egy csomó potion boldog tulajdonosai lehetünk, de ne sokáig örvendezzünk, hanem rohanjunk tovább. Ismét a könyvtárba jutunk, ahonnan menjünk vissza a déli lépcsős ajtóhoz és használjuk a levél-kulcsot. Ha elég gyorsak voltunk, akkor ki tudjuk nyitni az ajtót, ha viszont eltöketlenkedtük az idot, akkor mostanra a kulcs elszárad, mehetünk vissza másikért (gödör, tüskék, plafon, stb). Elobb-utóbb biztosan sikerül a dolog, csak gyakorlat kérdése az egész. Na, ezután már a második szint következik, ahol hasonló fejtörőkkel kell megbirkózni, a szörnyek viszont picit durvábbak lesznek (kígyótestű nénik). Sajnos, erről már nem tudunk leírást adni, mert a két oldalba csak ennyi fért bele, de a játék hasonló szinten folytatódik tovább (tulajdonképpen egy az egyben **Stonekeep**) Ez a **Nemesis** egyébként tipikusan olyan játék, hogy az ember vagy csak egy-két oldalt ír róla, vagy egy egész újságot. Néhány fontos tippet azért még elárulunk, mert jól jöhetnek:

-A tápos kardot *Tala*-tól a *Krith Hargani* labirintus harmadik szintjéről megexerzett éxerezett markolatért cserébe kapjuk meg.

- Sok titkosajtó csak akkor nyílik, ha már egy bizonyos tárgy nálunk van. A térképen ajánlatos bejelölni ezeket a helyeket, hogy később visszataláljunk (A térképre egyébként mindenféle színnel akármit írhatunk. Hasznos lehet néha, ha egy bonyolultabb útveszto nevezetes helyeit megjelöljük ily módon).

- A rúnák titkait végig figyeljük a játék során, mert a fináléban szükség lesz rá!

- A többi öt varázslatot a következő helyeken tanulhatjuk meg:

Szélvihar / Hangpajzs: A **Desolate** kastély felső emeletén fexik.

Vakság / Tápos támadás: A csatornákban, egy rejtett fal mögött lelhetünk rá.

Jégvihar / Méreggyógyítás: *Jaran* várában található, *Jaran* asztalán.

Bénítás / Tápos védelem: A kriptában egy lezárt sírban nyugszik.

Homokvihar / Mágiaellenállás: A **Desolate** kastély első szintjén fedezhetjük fel.

- És a végső tipp: a hét talizmán tartózkodási helyei:

A Masszív Erő Talizmánja: *Krith Hargani*, harmadik szint, egy mágikus fal mögött.

A Sebezhetetlenség Talizmánja: A csatornában van valahol.

A Nagy Durranás Talizmánja: A **Desolate** kastélyban kapjuk *Zalena*-tól

A Baziliszkusz Talizmánja: *Ystalin* dungeonjában találhatjuk meg.

A Ragadozómadár Talizmánja: *Tas*tól vehetjük el a kriptában.



Az Energia-visszaállítás Talizmánja: **Nithera** felső szintjén, egy zárt szobában a könyvespolcon fekszik.

A Felgyógyítás Talizmánja: Egy kerek szobában van **Nitheria** felső szintjén.

Akinek még ennyi segítség sem lenne elég, az forgassa szorgalmasan a játékhoz mellékelt kis könyvecskét, amiben 25 oldalon keresztül további hinteket olvashat a tisztelt játékos. A program nagyon szép, a hangok és a renderelt grafikák az 1997-es színvonalnak tökéletesen megfelelnek (A játékos pedig nosztalgikus hangulatba ringathatja magát a félóránként megjelenő "*Please insert disk X*" üzenetek láttán...). Igazán bajunk csak a történettel volt: kissé fantáziátlannak éreztük úgy a sztorit, mint a környezetet. Mert hiszen melyik fantasy kalandjátékban nem lát az ember orkokat (még ha itt *homo scrofá*nak is hívják őket) és enteket (még ha itt harganinak nevezik is őket)? Szóval, valahol hiányoltuk a **Wizardry** játékokra jellemző eredetiséget. Mindenesetre az RPG-rajongóknak sok kellemes percet szerezhet a program, csak a hozzánk hasonló szőrösszívű kritikusok keresnek a kákán is csomót. De az az igazság, hogy sajnáljuk a dolgot: nem sok hiányzott hozzá, hogy a legjobb Ultra-kölyök minősítést kapja ez a játék...

Stöki / H2-óhhh Team

Minimum hardver: 486DX2/66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB

Kiadó: SirTech
Tesztpéldány: ASPECT

Grafika:	■
Hang:	■■
Design:	■■■
IQ:	■■



QUAKE HÍREK

Az "emberszimulátorok" rajongóit igazán elkényeztetik a szoftvercégek mostanában. Nemrég jött ki a nagy reményekre okot adó **Chasm** nevű Csoda első demója (amit egyébként június táján egy újabb követ, 3 új pályával, és, reméljük, végre mouselookkal). És a csodás **Quake**-hez is szinte özönlenek a kiegészítők. Egyébként ez utóbbi játék rohamos fejlődésének az **IDsoft** remek stratégiája az oka. Ugyanis (mint köztudott) a **Quake** nemcsak egy játék, hanem egy operációs rendszer, így programozni is lehet. A programozási nyelve a híres **QuakeC**, melyet bárki buherálhat, így új mókák tömkelegét gyárthatja kedvenc programjához (így készült a batman-deathmatch edition, az AD&D spell edition, a dobóbalta, a homing missile, hogy csak az általunk ismerteket és jobbnak tartottakat említsük). A legjobb buherátorok természetesen az **IDsoft** berkeiben teremnek, bár ahogy lentebb látni fogjuk, mások is tudnak alkotni...
Az első érdekesség Skandináviából érkezett. Egy olyan kiegészítő, melynek megszületését jómagunk csak 1999-2000 tájékára becsültünk. Azonban itt van, amire (nagyjából a **Doom2** megszületése óta)



mindenki várt: a deathmatch-elő MI! Igen, nem tévedés, ezentúl nem kell barátainkra várnunk, két gépet összekötnünk, kis szobánk magányában a gép ellen is játszhatunk!Néhány szót az MI tulajdonságairól: több fokozatra is beállíthatjuk, lehet easy, normal, hard és nightmare, valamint ezek között is, mondjuk "*inkább easy, mint normal*" nehézség is. Természetesen gépi ellenfelünk nagyon jól céloz. Ez elég zavaró, mert ha pl. rakétája van, akkor röhögve le lehet verni (mert elugrunk a rakéta elől), de boomstick-el (az az egycsövű vadászpuska) szinte verhetetlen, lévén, hogy mindig és azonnal eltalál. Ilyenkor szoktunk előle menekülni, mint a nyulak, kiabálva, hogy "*megint nála a csodafegyver*". Hasonló aktivitást ér el a szögbelövővel is. Egyébként nagyon okos, ügyesen strafe-el, ha nálunk sérthetetlenség vagy quad-damage van, akkor elfut, beáll a sötét helyekre(!), ilyesmi. Egy nagy probléma van vele, hogy a **Quake** teljesen 3D pályáit nem tudja kihasználni, pl. ahonnan nem látszik elsőre, hogy merre tud kijönni, oda nem ugrik le. Hasonló gond éri a lifteknél is, azoktól teljesen megijed, általában leesik róluk, és van néhány emelkedő, amiket nem tud megmászni (nem tudjuk, miért). Ezért jól kell pályát választani, az **Introduction**-on például nightmare-en is le lehet verni, mint a répát, a **House of Chton**-on viszont ő a nyerő, ha már egy fragunk van ellene, akkor örülhetünk (egyébként érdemes kipróbálni). A legideálisabb ellene a **Deathmatch Arena** 6. (utolsó) pályája, az igazán élvezetes és kiegyenlített. Ja igen, secret-eket természetesen nem keres, és a fegyverbegyűjtést inkább ránk bízza (persze ő is keres, de nem viszi túlzásba, inkább majd a szeretett boomstick-jével elveszi tőlünk). De nem is vesztegetek rá több szót, mindenki próbálja ki maga. Egyébként minden hibájával együtt a program zseniális, nagyon élvezetes ellene a küzdelem, legalábbis jobb ezzel gyakorolni, mint ogre-kat irtani. Egyébként nekünk P133-on, 32 mega RAM-mal 25 ellenfélig bírta, utána fagyott le. Az írók 15-nél többet nem javasolnak.
A másik újdonságot az **IDsoft** maga készítette, és sajnos csak nemrég kaptuk meg, így csak egy kis áttekintést tudunk adni róla. Az újdonság pedig egy egészen új epizód a **Quake**-hez. Ez a mókás kis program magán viseli a **Doom2** és a **Duke Nukem** hatását, mint majd látni fogjuk. A címe egyébként **Scourage of Aragon.** Tehát egy új epizód. Igen, méghozzá milyen! Az alapprogram legnagyobb hibájának tartott túl kevés bitmapet sikerült negálni a szerzőknek. Egyszerűen döbbenetesen szép a rengeteg új grafikai elem, a sok új háttér és égbolt. Valamint bevezették a **Duke**-ban olyannyira kedvelt "töredezett talaj" effektet, ami nagyon megdobta a pályák hangulatát. Az egész minket a **Star Wars**-ra emlékeztet, a hangulati elemek legalábbis, és ilyen téren szerintünk felülmúlja a **Quake** eredeti verzióját. A játék maga olyan **Doom2**-jellegű, tehát nincsenek epizódok, hanem csak nehézségi fokot lehet választani, és onnan kell végigvinni az egész játékot, időnként némi szöveggel megszakítva, amelyben közlik, hogy hol tart a történet.
A kiegészítő sajnos csak három új szörnyet tartalmaz (a főellenségen kívül): az egyik egy skorpió, ami távolról szögeket lő, közelről pedig az ollói közé vesz, és jól megsütöget árammal. (Tisztára, mint az újraélesztő a **Vészhelyzet**ben. Egy, kettő, három, intubálunk!) A másik egy kis fiend-szerű lény, aki nagyon gyenge, nagyon aranyos, és nagyon szemét. Ugyanis a hátizsákunkból ellopja valamelyik fegyverünket, és azzal lövöldöz minket. A harmadik ürge egy repülő getymák, amelyik homing missile-okat lövöldöz. A választék tehát nem nagyon bővült, sajnos.
Van néhány új tárgy is, ezek közül a leghasználhatóbb az empathy shield, ami annyit sebez az ellenfelünkön, amennyit ő sebzett/sebezne rajtunk. Különösen mókás sérthetetlenséggel kombinálva, ha kiállunk egy frekventált helyre, majd a mellünkre mutatunk: "*Ide lőjetek! Lehetőleg rakétával...*"
Az előrelépés azonban fergeteges a fegyverek terén. A legfontosabb: van BFG! A **Doom** annyira ellentmondásos, azonban nagyon hasznos fegyvere ismét megjelent, ezúttal egy kalapács formájában. A szabályai szerencsére egyszerűsödtek, ugyanis úgy sebez, ha a földre ütünk vele, és azt sebzi, akit látunk ÉS egy platformon van velünk. Megjelent egy új gránátvető, amely a **Duke** tripbomb-jára emlékeztet, ugyanis ahova kilőjük, odatapad, és ha valaki közel megy hozzá, akkor robban. Az egyik legjobb fegyver! Megjelent újra a plasma gun, ami a **Doom**-ban nagyon rossz volt, ugyanis simán el lehetett előle futni. Itt szerencsére jóval gyorsabb. A fegyverek összességében tehát jók, használhatóak, nagyon megdobják a deathmatch-ek színvonalát és élvezeti értékét.



Ha már itt tartunk, van egy deathmatch pálya is, ami nagyon hangulatos, egy űrben lebegő komplexum, átjárókkal, hidakkal, kis terekkel. Nagyon belátható, és nagyon élvezetes. Az introban egyébként megfigyelhetjük, ahogy *Romero* bácsi ezen a pályán sérthetetlenséggel és egy kalapáccsal sec-perc alatt lever egy csomó boomstick-es fiatalt. Hát, ezt nem kellett volna, elég illúzióromboló.
Így a cikk vége felé kitérnénk a program egy nagy hátrányára. Ez pedig az, hogy az engine-t szinte egyáltalán nem fejlesztették tovább. Míg a **Quake** 0.91-es verziója a mérőhelyen 24 képet rakott ki másodpercenként, addig ez, az 1.07-es csak 28-at. Hát ez nem sok, tekintve, hogy a **Doom** 1.1-nél a **Doom** 1.3 kétszer, a **Doom** 1.666 pedig 8-szor volt gyorsabb (legalábbis az **IDsoft** szerint).
A végére csak annyit, hogy nagyon jó ötlet volt ennek a **QuakeC**-nek a közzététele, nagyon megdobja a játékot, mivel mindenki fejleszti, lehet válogatni. Reméljük, sok hasonló minőségű kiegészítő mellett majd lesz **Quake2** is, gyorsabb engine-el, meg ilyesmik. Esetleges problémák abból adódhatnak, hogyha túl sok, és túl sokféle aprócska kütyü lesz, akkor eluralkodik a káosz, és átjárhatatlanok lesznek az egyes verziók egymás számára. Mindenkinek lesz otthon egy saját kis **Quake**-e, amelyik senki máséval nem kompatibilis. Reméljük, ez nem következik be.

Ender

Grid Run

Death Drome

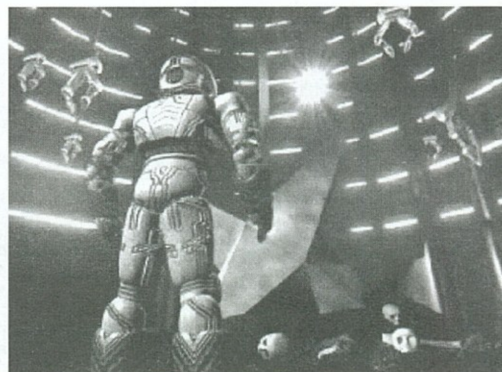
Lassan immáron hagyománnyá válik, hogy az **Acclaim** cég játékainak rövid ismertetőit csokorba gyűjtve, úgynevezett **Acclaim**-mix formájában tárjuk a jobbra érdemes nagyközönség elé. Ez a módszer egyrészt azért jó, mert így kevesebbet kell írnunk egy gaméról, másrészt pedig a kedves olvasó is szélesebb aspektust kap a szoftverpiac újdonságairól. A "mixelősdi" elonyein eltöprengve arra gondoltunk, hogy miért is ne alkalmazhatnánk más cégeknél is a már bevált metódust? A **Virgin** úgyis rendszeresen küld nekünk anyagokat (figyelem, most műhelytitkot árultunk el!), és a kisebbekre úgysem szokott elég hely jutni, mi lenne hát, ha ezekről egy oldalban csinálnánk egy **Virgin**-mixet? A gondolatot tett követte, s az eredményt alant olvashatjátok. Vélhetően a jövőben több hasonló merényletet is el fogunk követni, szóval erre tessék felkészülni.



Ebben a hónapban **Virgin** bátyó a nagyágyúk mellett két aprósággal lepte meg lapunkat: a **Death Drome** és a **Grid Run** névre hallgató kis egycédés játékokkal. Mivel ebben a cégben eddig még nem kellett csalódnunk, jóleső érzéssel installáltuk fel először a **Grid Run**-t. Aztán, amikor elkezdtünk vele játszani, hatalmasat csalódtunk, és néztük az eget, hogy nem jönnek e a felhőkön vágtatva az Apokalipszis lovasai, mert meg voltunk róla győződve, hogy az a tény, hogy a **Virgin** egy ilyen szemetet adott ki a kezei közül, csak azt jelentheti, hogy itt a világvége, jön a Végítélet, zár a Galagonya, stb... Hát igen. Ugy látszik, már csak a **Bullfrog**ban és a **Blizzard**ban lehet bízni, ugyanis a **Virgin**-lévén hogy a **Grid Run** jó esélyekkel pályázhat "*az év legrosszabb játéka*" címre- ezzel az egy játékkal tökéletesen eljátszotta a bizalmunkat.

Már az ocsmány képregény-intro és a bugyuta sztori (a galaxis megmentéséhez végig kell rohannunk egy csomó rácson, hogy legyőzzük a rácsokat építő gonosz szörnyet) megteremti a játékhoz szükséges "*Na, menjünk inkább sörözni*"-hangulatot, de az igazi kóma a **Grid Run** kivitelezése és sebessége láttán éri a szerencsétlen játékost. A játék lényege nagyjából a következő: Egy rácsozatra hasonlító pályán kell zászlókat gyűjtenünk, miközben ellenfelünk ugyanerre törexik. Kettőnk közül az egyik mindig "IT" státuszú, a másik pedig nem az (hogy mi ez az "IT", arról a kézikönyv nem ad bővebb felvilágosítást, talán Izom Tibort akar jelenteni). Zászlót csak akkor tudunk felvenni, ha nem vagyunk "IT" státuszúak, míg az "IT" státuszú játékosnak arra kell törekednie, hogy a státuszokat felcserélje (ez úgy történik, hogy az "IT" játékos nekimegy a nem "IT"-nek). A stratégia tehát kézenfekvo: ha mi vagyunk "IT" státuszúak, gyorsan menjünk neki az ellenfélnek (ekkor ő lesz "IT" státuszú, és ő kerget minket), majd az ellenfél elől menekülve kezdjük el gyűjtögetni a zászlókat. A játékot az nyeri, aki először összegyűjti a pálya elhagyásához szükséges számú zászlót. Indításkor a program először megmutatja ellenfelünk képét (ez általában egy igen ronda grafika, amiről csak néhány percnyi hosszas szemlélés után lehet megállapítani, hogy rendereltnek szánták (erre a néhány percre egyébként bőven lesz idonk, amíg a pálya betöltődik)), majd indul a játék. A primitív kivitelezéshez képest a játék rettenetesen lassú, a puritán külcsín tükrében nem értjük, hogy mit keres a Grid Run dobozán a "*Pentium required*" felirat. Ha létezik olyan mazochista, aki a borzasztó szaggatás ellenére leül játszani ezzel a stuffal (nem hinnénk, hogy lenne ilyen), annak eláruljuk, hogy a játékban lehet lőni, sot, teleportálni, utat építeni és aknát rakni is, de egyrészt ettől nem lesz a izgalmasabb a dolog, másrészt ezekel a műveleteket az ellenfelünk sokkal gyorsabban csinálja, mint mi, szóval nincs sok esélyünk arra, hogy akár az említett tápok alkalmazásával a negyedik pályánál tovább jussunk. A lövésekkel elméletileg lassíthatjuk az ellenfelet, a gyakorlatban viszont nem nagyon hat a dolog. Ha egy világot (három pálya) végigszenvedtünk, kapunk egy bonus pályát, ahol permanensen növelhetjük a tulajdonságainkat (az eredmény nem látszik meg), és mehetünk a következő világra. A játékot ketten is lehet egymás ellen játszani, de azt végképp kizártnak tartjuk, hogy értelmes földi lény éljen ezzel a lehetoséggel. A programozók állásmentést és kódszavakat is építettek a gaméba, szerintünk teljesen feleslegesen. Akit még nem sikerült elrettentenünk, annak sok szerencsét kívánunk, és javasoljuk, hogy foglaltasson magának helyet az idegosztályon, mert szüksége lesz rá...

Nos, ennyi anyázás után feltehetjük a kérdést: Tényleg ennyire rossz a játék? Nos, a válaszunk egyértelmű igen. Nem értjük, hogy a XXI. század küszöbén minek adnak ki egy 64-es színvonalú kivitelezéssel és hangokkal (sok idegesítő prüttyögés) rendelkező játékot, ami ráadásul rossz, lassú és Windows-os is. Részünkről hatalmasat csalódtunk a **Virgin**-ben, és eme ballépésüket talán csak a **ToonStruck 2** megjelenésekor fogjuk tudni megbocsátani...



Na, ezek után már némi tartózkodással, de még mindig nagy várakozással tettük be a meghajtóba a **Death Drome** CD-jét. Aztán, amikor megpróbáltuk felinstallálni a cuccot, furcsa dolog történt: A Windows sikítva hozta a tudomásunkra, hogy egy audio CD-n keressük az install.exe-t. Tüzetesen megvizsgáltuk a jelenség okát, és arra jutottunk, hogy egyúttal a windóznak tényleg igaza volt, ugyanis a **Virgin** szórakozott PR-emberkéi tévedésből valóban egy audio CD-t raktak a **Death Drome** dobozába, mégpedig egy rettenetesen rossz acid / trance válogatást... (Ugye ez az, ami teljesen olyan mint a rave, csak nem énekelnek benne, és sokkal unalmasabb?) Na, mindegy, gondoltuk, mindent az olvasóért! Ha már egyik kedvenc cégünk ilyen cool mókát hozott össze, nem fog minket zavarba hozni, így most -gondolván arra, hogy esetleg valaki szintén egy trance-albumot kap **Death Drome** helyett- értékeljük az audio CD-t... Tehát: Grafika: 4 (a mi **Quick CD Player**-ünknek elég fapados a felhasználói felülete); Zene: 0 (bár lehet, hogy megérdemelne egy 1-est, mert 12 óra alvás után is jót lehet rá szundítani); Design: 8 (elvégre Windows alá szánták, az meg csak jó lehet :))); IQ: 0 (ezt talán nem kell megmagyaráznunk)... No, de ezzel a sztorinak még nincs vége. Ugyanis, a **Virgin** nagyon előrelátó volt: két **Death Drome** példányt küldött a drága, és a második dobozban már tényleg a játék volt. Hamar le is teszteltük (hátha találunk valahol eldugva a CD-n egy **Scooter**-albumot vagy egy dedikált fotót *Peter André* hasáról...), de nem voltunk nagyon eldurranva a gamétól. A **Death Drome** ugyanis napjaink egyik jellemző szoftverterméke: mindenét összelopkodták. A kerettörténete egy az egyben **Running Man**, egyébként meg ez is csak egy **Doom**-klón, ráadásul annak is gyengécske. Semmi repülés, vagy strafe, szóval még 3D-snek sem mondható a cucc. A játék unalmas, a kivitelezés csúnyácska, és kisebb erőmű kell az elindításához.

Esetleg egymás ellen mókás lehet (egyszerre nyolcan játszhatnak vele hálón keresztül), de amúgy semmi fantázia nincs benne. Többet nem is érdemes írni róla, hiszen aki már látott **Doom**-ot, az tudni fog vele játszani, mert nemhogy az irányítás, de még a felszedhető tápok is ugyanazok.

Hát, mit is mondjunk? A **Virgin** nem igazán kápráztatott el minket ebben a hónapban. Jobban díjaznánk, ha a jövőben az energiájukat a sok kicsi szemét helyett a nagyobb, nívósabb alkotásokra fordítanák. Továbbra is várjuk a nagy dobásokat: a **ToonStruck** folytatását, a **Jedi Knight**-ot, az **X-Wing vs Tie Fighter**t, no meg a **Monkey Island 3**-at, és nagyon nem szeretnénk a következő számban is egy ehhez hasonló **Virgin**-mixet összeszenvedni...

Stöki / H2-Ohhh Team



DIA

A **Blizzard** megint nagyot alkotott; a **Diablo** talán az egyik legjobb az idén megjelent játékok közt. Már a tavaly megjelent demo verzió is bíztató volt, de a kész játék egyszerűen szuper. A csodálatos zenék, és a fantasztikus grafika borzasztóan hangulatossá teszik. Az irányítás egyszerű és kényelmes, nagyrészt egérrel történik., csak egy pár billentyűre van szükség.Egy gyors áttekintés az irányításról:

A mozgás és a varázslás az egér bal illetve jobb gombjaival lehetséges.Ha a bal gombbal egy ellenfélre clickelünk, a karakter a kezében tartott, fegyverrel megpróbálja megtámadni.A jobb gomb lenyomásával a bekészitett varázslatot aktivizálja emberünk.Támadó varázslatnál a célpontra, vagy legalábbis az irányába kell célozni. (kivéve **Apocalypse**)



Billentyűk: (zárójelben a képernyőn lévő ikonjuk.)
F1 - Help
Pause - Az ami, de multiplayerben nincs.
Esc - Főmenü (menu)
B - Varázskönyv (spells)
C - Karakterlap (char)
I - Tárgyak (inv)
Q - Feladatok (quests)
S - Varázslatok ikonja (az aktuális varázslat ikonja, speedbook)
Z - Nagyitás
Shift - Nyomvatartva ütés közben a karakter nem mozog, csak üt (lő) az adott irányba
Tab -Térkép (map)
Iránybillentyűk - A térkép mozgatása
1-8 - Az övben lévő tárgyak használata
F5-F8 - A speedbookot megnyitva a pointert valamelyik varázslat fölé állítva, az ikon kivilágosodik.Az F5-F8 billenyűket megnyomva a varázslatot beállithatjuk arra a gombra. A játék közben használva, bekészíti az így kijelölt varázslatot.
F9-F12 - Multiplayer üzemmódban küldözgethetünk előre beállitott üzeneteket
Enter - Megnyitja az üzenet ablakot, illetve elküldi az üzenetet. Ez is multiplayer.
Space - Bezárja az összes megnyitott ablakot. A térképet is eltünteti.

Multiplayerben van még két ikon, az egyik a az üzenetablakot nyitja meg, a másikkal a többi játékoshoz való viszonyunkat állithatjuk. Ha a tárgyaink közt a pénzünkre clickelünk jobb gombbal akkor egy kis ablakot nyit meg a program ahol beírhatjuk, hogy mennyit akarunk különválasztani. Ennek multiplayer vásárlásnál van értelme.

Az előzmények:
Az Ember és az ő halandó birodalmának megjelenése fordulatot hozott a Fény és a Sötétség erői közti, a kezdetek óta tartó háború állandóan változó, de eldőlni soha nem akaró menetében. A halandók képessége, hogy szabadon válasszon a Fény és a Sötétség közt, látszott a lehetőségnek, hogy a döntő fölényt megszerezze valamelyik oldalnak. Mindkét fél keresni kezdte a halandók segitségét...
Mivel mind az Angyalok, mind a Démonok megjelentek az ember világában, a harctér is áthelyeződött ide. Kevés halandó tudta, hogy valójában kinek a háborúját vivja, a **Vizjerei** mágusai ezek közt voltak.
A Poklot a Hetek uralták, akik:
A kisebb hatalommal biró Négyek:
Duriel, a **Szenvedés ura**
Andariel, a **Düh úrnője**
Belial, a **Hazugságok ura**
Azmodan, a **Bűn ura**
és a három testvér:
Mephisto, a **Gyűlölet ura**
Baal, a **Pusztitás ura**
Diablo, a **Félelem ura**

A Négyek szövetkeztek a három testvér ellen akik a Pokol leghatalmasbbjai voltak, és kitaszították őket a halandók világába ahol hatalmuk nagy részét elvesztették. A kitaszítottak emberi formában járták a világot, pusztulást és káoszt terjesztve, amerre csak jártak. *Tyrael* arkangyal segédletével, egy halandó mágusokból álló szövetség, a *Horadrim*, elfogta,és lélekkövekbe börtönözte *Mephistot* és *Baalt*. A köveket a **Keleti Sivatag** legtávolabbi részének dűnéi alá rejtették. *Diablot* csak Nyugaton tudták elfogni, és a lélekkövét egy rég elfeledett katedrális kazamatáiban rejtették el, **Tristam** közelében. De napjainkban démonok özönlötték el **Tristam**ot és környékét...

A játékban három karakter közül választhatunk, a harcos, a varázsló, és a csavargó. Mindhárom karakter legfontosabb tulajdonsága a szintje. Minden szintlépésnél öt, a tulajdonságokra elosztható pontot kapunk. A szintet a tapasztalati pontjaink (experience) száma határozza meg. A szörnyek pusztitásával szerezhetünk pontokat, de a magas szintű karakterek nem kapnak tapasztalati pontot a gyenge szörnyekért.

A karakterlap:
Level: A karakter szintje
Strenght: Erő, minél magasabb, annál nagyobb a karakter sebzése(damage), és a nagyobb fegyverek, illetve erősebb páncélok is nagy erőt igényelnek.
Dexterity: Ügyesség, minél magasabb, annál nagyobb a találati esély (to hit) és a védettség értéke (armor class), illetve a jobb íjakhoz is szükség van a magas ügyességre.
Magic: Varázslás, minél magasabb, annál több manája van a karakternek, és annál erősebb varázslatokat tud megtanulni. A varázstárgyak használatához is az erejüknek megfelelően magas magic-re van szükség.
Vitality: Egészség, minél magasabb, annál több életereje (life) van a karakternek.
Points to distribute: A tulajdonságora elosztható pontok száma.
Life: Életerő, ha elfogy a karakterünk meghal. Visszatölthető varázsitallal, varázslattal, és a faluban *Pepin*nél ingyen.
Mana: Varázserő, minden megtanult varázslat mana pontokba kerül. Ha elfogy, csak tárgyakat használhatunk varázslásra, amíg vissza nem nyerjük. Csak varázsitallal lehet visszatölteni.
Experince: A tapasztalati pontjaink száma.
Next level: Ennyi pontnál lépünk a következő szintre.
Gold: A nálunk lévő pénz mennyisége.
Armor class: A védettségünk értéke. Minél magasabb, annál jobb.
To hit: A karakter százalékban kifejezett esélye arra hogy eltalálja 0-s Armor Class-al rendelkező ellenfelet.
Damage: Egy találatunkkal okozott sebzés.
Resist Magic, Resist Fire, Resist Lightning: A karakter ellenállása a mágikus, tűz, illetve villám alapú támadások ellen.

Mindegyik karakternek van egy szakértelme (skill), a harcosnál ez a páncélok és a fegyverek javítása, a csavargónál a csapdák felderítése és hatástalanitása, a varázslónál pedig a varázspálcák feltöltése. Ezeket ugyanúgy lehet használni, mint a varázslatokat.
A speedbookban a varázslatok forrását a színükről ismerhetjük fel. A szakértelem arany, a saját varázslat kék, a tekercsen (scroll) lévő vörös, a pálcában lévő narancssárga ikonnal van jelölve.
Varázslatokat nem kapunk automatikusan szintlépéskor, könyvekből kell megtanulni őket, amiket egyrészt találhatunk, másrészt vásárolhatunk *Adriá*nál, a boszorkánynál. Ha olyan könyvet találunk, amit már ismer a karakterünk, azt is érdemes elolvasni, mert növeli a varázslat saját szintjét, ezáltal csökkenti a manaigényét, és növeli a hatásosságát. A varázslatoknak kétféle szintje van.
Az egyik nem változik, ez a varázslat bonyolultságától függ, például a Firebolt egy első szintű varázslat, míg a **Fireball** egy harmadik szintű.(A **Firebolt** csak egy ellenfélen sebez, és jóval kevesebbet mint a **Fireball**, addig a **Fireball** több egymáshoz közeli ellenfelet is sebez.)
A másik a saját szintje a varázslatnak, ami attól függ, hogy hány könyvet olvastunk el az adott varázslatról. Van néhány varázslat amit nem tudunk megtanulni, ilyen például az **Identify**. Ezeket a spelleket csak tekercsen találjuk meg. Első és második szinten kimarad egy-egy varázslat helye ezek csak multiplayerben vannak, a **Heal Other**, és a **Resurrect**. A leghasználhatóbb varázslatok, zárójelben a szintjük:
Heal(1), **Town Portal**(1), **Wall of Fire**(2), **Lightning**(2), **Stone Curse**(2), **Fireball**(3), **Mana Shield**(3), **Golem**(4), **Teleport**(4), **Apocalypse**(?) . Ja, és a csavargó jól tudja használni a **Phasing**-et.
Azokat a szörnyeket amelyeken nem hat se a tűz, se a villám, a legegy-



szerűbb a **Golem**mel agyonveretni, és hogy ne tudjanak semmit csinálni, **Stone Curse**-ölni őket.
A **Town Portal** az egyik legfontosabb varázslatok egyike, ugyanis megment minket attól, hogy mindig végig kelljen mászkálni az egész labirintuson. Egy retúr utazásra alkalmas a faluba. Multiplayerben az egyik játékos által megnyitott **Town Portal**-on keresztül szabadon mászkálhat a többi játékos, csak akkor zárul be, ha az is visszamegy rajta aki varázsolta.

A küldetések:

A küldetéseket általában a faluban kapjuk. Érdemes mindig mindenkihez elnézni.
Poisoned Water Supply: *Pepin*től kapjuk, a második szinten van az átjáró. Minden szörnyet el kell pusztitani.
Butcher: A katedrális előtt fekvő sebesülttől kapjuk. A második szinten van a szobája, teli feltrancsirozott emberekkel.
King Leoric: *Ogden*től kapjuk. A harmadik szinten lakik a csontvázkirály.
Magic Stone: *Griswold*tól kapjuk. Az ötödik szinten van a kő.
Chamber of Bone: Egy könyben találunk rá utalást a hatodik szinten, ha elolvastuk, akkor kinyilik egy pár fal lejárathoz.
Tavern Sign: *Ogden*től kapjuk. Hatodik szinten a kisember megkér, hogy szerezzük neki vissza, amikor visszavisszük a kis fickók nekünk ugranak.
Mad Mage: Hetedik szint. Egy őrült mágust kell eliminálni.
Book of Blind: Szintén könyv, hetedik szint.
Book of Fungus: Kilencedik szint. Egy elvihető könyv, amit nem tudunk elolvasni, *Adriá*hoz kell vinni aki visszaküld minket egy gombáért, ami szintén a kilencedik szinten van. Ha már voltunk *Adriá*nál, akkor a **Fungus patch**-nál felvehetjük a gombát, megint vissza *Adriá*hoz, aki közli velünk, hogy *Pepin*nek egy démon agyára van szüksége, hozzunk neki, majd az elixírt, amit ad vigyük *Adriá*hoz. Miután közli, hogy tartsuk meg nyugodtan, igyuk meg.
Hellforge: *Griswold*tól kapjuk. A tizedik szinten van az üllő, vigyük el *Griswold*nak.
Lachdanan: *Lachdanan*tól kapjuk a tizennegyedik szinten, az elixir amit kér a tizenötödik szinten van.
Lazarus: *Cain*tól kapjuk, amikor a tizenötödik szinten megtaláljuk *Lazarus* botját, és elvisszük *Cain*nak, tizenötödik szinten megnyilik egy portal, ami *Lazarus*hoz visz. Ha megöltük, menjünk vissza *Cain*hoz.
Diablo: Szintén *Cain*tól kapjuk, *Lazarus* leméSzárlása után. Az előző portál mellett a pentagramma aktivizálódik, és megnyílik az út *Diablo*-hoz.

A tárgyak közül a scrolloknak, és a staffoknak szinte semmi értelme sincs. Néhány staffot érdemes a játék elején használni, de a végefelé már egy kivétellel semmi szükség nincs rá, hacsak nem azért, hogy valamelyik tulajdonságunkat növelje. Ez az egy kivétel a **Staff of Apocalypse**. Ez egy nagyon durva varázslat, minden a képernyőn lévő ellenfélen sebez, a legtöbbjüket rögtön el is pusztitja. Scrollok közül a leginkább a **Town Portal** scrollra van szükség, arra is csak a játék elején. Itt is kivétel képez az Apocalypse-szel ellátott. Sokféle fegyver van, mindenki megtalálhatja a neki tetszőt. Természetesen páncélokból is hatalmas a választék, de egyvalamire ügyeljünk a vége felé. Valamelyik tárgyunk mindenképpen adjon **Fastest hit recovery**-t, mert ez kell ahhoz, hogyha megütnek, minél gyorsabban tudjunk újra cselekedni. A csavargónak valami testhezálló íjra lesz szüksége, azzal nagyon gyorsan tud támadni, a közelharcot ne nagyon erőltessük vele. A mágusnak mindegy milyen cuccai vannak, az a lényeg, hogy a magic-jét nyomjuk föl. Kivétel *Lachdanan* sisakja a **Veil of Steel**, ami ugyan csökkenti a manát harminccal, viszont ad minden **Resistance**-hez ötven százalékot. Onnantól, hogy leértünk a pokolba, *Pepin*nél és *Adriá*nál jófajta elixirek kerülnek eladásra, amik a tulajdonságainkat növelik. Lehet a karakterünkön még egy nyakék, és két gyűrű is.

Ha véletlenül elakadnánk, akkor a játékot újra kezdhetjük. Ilyenkor a karakternek megmarad az összes tulajdonsága, és minden tárgya. A program újragenerálja a pályákat és lehet menni gyilkolni. Ha megöltük *Diablo*t, és utána azzal a karakterrel újra végigjátsszuk a játékot, akkor elég mókásan néz ki a felirat, amikor *Diablo*ra visszük a pointert: **The Dark Lord, Kills: 1**. Ha már itt tartunk, akkor nézzük *Diablo* meggyilkolását. Nem olyan kemény dió: A harcossal érdemes a **Griswold's Edge**-et használni. Szép lassan kell elintézni a **Blood Guard**okat, aztán ha *Diablo* is meglát akkor el kell futni egy olyan helyre ami aránylag szűk. Ha jön még vele valaki, akkor fel kell tenni egy pár **Wall of Fire**-t, ha egyedül jön akkor arra nincs szükség, bár segíthet. Ezután egyszerűen ki kell belezni.
A csavargóval kell valami jobb íj, amivel legalább negyven körül sebzünk, és le kell lövöldözni.
A mágussal el kell lőni egy **Mana Shield**et, aztán **Fireball**-ozni kell. Csak arra kell figyelni, hogy a manánk ne fogyjon el, mert elmúlik a **Mana Shield**.

A játék során előforduló ellenfelek sohasem immunisak mindenre. Vagy tűzzel, vagy villámmal, vagy mágiával (mágiának a programban az számit, ami nem tűz, illetve nem villám alapú), minden lényt meg lehet kezelni. A tűz és villám evidens, de akire csak a mágia hat ott kevés alternatíva marad. Vagy a már leirt **Golem-Stone Curse** kombináció használható, vagy a **Bloodstar**, illetve **Bonespirit** varázslatok. A **Bloodstar** jó lenne, csak az a baj, hogy rajtunk is sebez, a **Bonespirit**tel pedig az a baj, hogy nem igazán akart sok mindent csinálni. Megoldásként jelentkezhet még a sokat emlegetett **Apocalypse**, ami azokon is sebez akik immunisak a tűzre, igaz azokon nem túl sokat, ilyenekre kár elpazarolni. Fegyverekre természetesen senki sem immunis, azokkal bárkit agyon lehet verni.
A játékban találhatóak több helyen is szentélyek (shrine). A pokolban ezeket üstök (cauldron) helyettesitik. Mielőtt ezeket közelebbről is megnézzük, érdemes állást menteni, mert gusztustalan szivatásokat is tud rejteni. Találhatunk ezeken kívűl még nagyritkán kétféle medencét is, az egyik a **Purifying Pool** ami a manánkat adja vissza, a másik a **Blood Pool**, ami a life-ot állítja vissza, sajnos csak egyesével.

A **Blizzard** battle.net szerverét a http://www.battle.net címen találhatjuk, ez a legmókásabb multiplayer lehetőség. Ezenkivül mód van soros porton, modemen, és IPX protokollos hálózaton keresztül játszani. A battle.net egy nagyon jó lehetőség, de sajnos van egy (jó)pár olyan játékos aki **Townkill.exe**-vel és/vagy felcheat-elt karakterrel játszik, arra menve, hogy a többi játékost megölje úgy, hogy azoknak esélye se lehessen (roppant elmés szórakozás). A **Townkill**-t futtatva képes lesz a karakter a városban is támadni, illetve varázslatokat használni. Egy hírhedt karakter, akit mindenképpen érdemes kerülni : *Sauron*.

Mit is lehet még irni? Elvileg Pentium kell neki, de elmegy egy 486-oson is, bár néha még a P133 is lassú neki (ha nagyon sok ellenfél van egyszerre a képernyőn). A 8M RAM az igen kevés, 16-tal már jó, de a multiplayernek inkább 24, vagy 32 kell. Egyébként a CD-n van egy kis **WarCraft** reklám, de ami még érdekesebb, egy jó kis videó a **StarCraft**ról.

JonEsy

Minimum hardver: Pentium 60, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS Win 95
Kiadó: Blizzard
Tesztpéldány: ASPECT

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

ELSŐSEGÉLY

ALIEN TRILOGY
A játékban használható kódok:
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH — Összes fegyver, végtelen mennyiségű lövedékkel
COMEANDHAVEAGO — Összes fegyver
NADIAPOPOVxx — Ugrás az xx. szintre (xx 01 és 34 között lehet)

ARCHIMEDEAN DYNASTY
A BLUEBYTE\AD\DAT\SAVE könyvtárból töltsük be az egyik kimentett állást egy szövegszerkesztőbe. A mentés nevét az első sorok között találjuk meg, a *'Name='* kezdetű sorban. Ezután van egy *'Credit='* sor, az abban található számot írjuk át 99999-re, így elég pénzünk lesz.

BLOOD & MAGIC
Az 'Alt' lenyomása közben gépelhetjük be a következő kódokat:
FOG? WHAT FOG? — Fog of War kikapcsolása
BOOST — Maximális mana
ELMINSTER — Összes kutatási lehetőség
FATHER — Cleric
GREMLIN — Enchanter
CONCRETE, GOLEM — Kőgólem
SHADOW — Wraith
WOLVERINE — Druida
FATAL ATRACTION, FLYING MONKEYS, RAISE DEAD, ALASKA, MERV, BODY GUARD — Egyéb szereplők

DEATHDROME
Az egyes pályák kódjai:
The Abyss — 2REVOLT
The Outpost — 3ACCUSED
Citadel — SHORT4TIME
The Inferno — 5GETAWAYS
The Wall — BOLT6DOWN
The Spike — ARREST7
Purgatory — LASTMEAL8

DIABLO
Állítsuk meg a játékot (pause), válasszuk ki az egyik nálunk levő tárgyat, próbáljuk meg lerakni, rakjuk el, majd indítsuk el a játékot.

GEARHEADS
Pályakódok:
1. 0000
2. 3518
3. 6382
4. 8427
5. 2385
6. 5924
7. 1267
8. 7208
9. 6532
10. 5012
11. 6511
12. 8562

GENE WARS
A SALMONAXE szó begépelésével engedélyezhetjük ezeket a csalásokat:
'W' — Azonnali győzelem
'C' — Összes élőlény rendelkezésünkre fog állni
'L' — Monolit megidézése
'T' — Áttetszőek lesznek az épületek
'D' — Memória állapota

Ha betöltjük az egyik kimentett állást (*.SAV) egy hex-editorba, és a 04BA pozíción kezdődő két értéket 75 30-ra módosítjuk, 30000 goop-unk lesz.

GEX
Az egyes pályák kódjai, szintenként:
Cemetery
SVZFKHGP
BXRFYHGP
ZVTCYHGP
Jungle:
KXVKRHKP
CVHCSHKP
SVKLPHKP
CVBLPHKP
Toonville:
RVTCSHGP
XVVBRHKP
Kung Fu Land:
YTCHPHKP
ZTDHPHKP
DXVGRHKP
Rezopolis:
GYVYRHKP

HARDLINE
A HARDLINE.CFG alkönyvtárban található *setup.cfg* file-t töltsük be egy szövegszerkesztőbe, és az utolsó sor után egy új sorba írjuk be:
CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ??
Ezután a játékban használhatjuk a következő gombokat:
'Insert' — Egészség növelése
'Home' — Az éppen használt fegyver töltényének növelése
'PgUp' — Második fegyverünk töltényének növelése

HUNTER HUNTED
A következő kódok begépelése után nyomjuk meg az 'Enter'-t.
COLE — Összes fegyver, sérthetetlenség
RAYL, INVINVIBLE — Sérthetetlenség
LUKASZUK — Összes fegyver
NELLINGS — Maximális egészség
Játékosunk színét is megváltoztathatjuk:
VINCENT — Szürke
BLUE — Kék
SAGE — Zöld
AVACADO — Világoszöld
HAHN — Barna

M.A.X.
A játékban alkalmazható cheat-kódok:
MAXAMMO — Maximális lövedék
MAXSURVEY — Megmutatja, hol vannak a bányák
MAXSPY — Megmutatja, hol vannak az ellenségek
MAXSUPER — A kiválasztott egységet 30-as szintre fejleszti
MAXSTORAGE — Megtölti a nyersanyagszállító egységeket

NHL HOCKEY '97
A cheat-ek használatához előbb nyomjuk le a 'Shift'-et, és gépeljük be a WAGD szót. Ezután a következő funkciókat használhatjuk:
'H' — Hazai csapat pontot szerez
'V' — Vendég csapat pontot szerez
'P' — Félidő vége
'G' — Meccs vége
'O' — Hosszabbítás
'I' — Sérülés
'F' — Verekedés
'T' — Ha megütünk egy játékost, kisebb lesz
'Shift'+'T' — Ha megütünk egy játékost, nagyobb lesz
'1' — Két perces büntetés
'2' — Négy perces büntetés
'4' — Öt perces büntetés
'5' — Büntetőlövés

RALLY RACING 97
A VAR\SAVEGAM0.RSG file-t töltsük be egy hex-editorba, és a következő értékeket írjuk be a megfelelő pozíciókra (Ahol xx áll, oda ne írjunk semmit, hagyjuk úgy, ahogy van).
0040 — 00 00 00 00 00 00 00 00
0048 — 00 00 00 00 00 00 00 00
0050 — 00 00 00 00 00 00 00 00
0058 — 00 00 00 00 00 00 00 00
0060 — 00 00 00 00 00 00 xx 00
0068 — 00 00 00 00 00 00 00 00
0070 — 00 00 00 00 00 00 xx xx
0078 — xx xx xx xx xx xx xx xx
Ezután autónk sérthetetlen lesz (a javítás pedig nagyon olcsó).

REDNECK RAMPAGE
REDALL — Összes kulcs, lövedék, stb.
REDCLIP — Át lehet menni a falakon (ki/be kapcsolható)
REDDEBUG, REDYERAT — Debug mód
REDDFUCKNGOxyy - Ugrás az x. epizód yy. szintjére
REDGUNS - Összes fegyver
REDINVENTORY — Összes tárgy
REDKEYS — Összes kulcs
REDMONSTERS — Szörnyek kikapcsolása/bekapcsolása
REDMOONSHINE - 'Moonshine' mód
REDRATE — Framerate kiíratása
REDSHOWMAP — Térkép ki/be
REDSKILLx — Nehézségi fokozat állítása, x 1 és 4 között lehet
REDVIEW — Külső nézet (mint az 'F7' billentyű)

SIMPARK
A játék Windows 3.1 alatt futó verziójában használhatjuk a következő kódokat:
WARBUCKS — Maximális pénzt kapunk
RIZME — Megjelenik Rizzo
HIALIENS — Üzenet jön a földönkívüliektől
CATSNDOGS — 200 véletlenszerű dolog kerül a parkba
SDI — Eltünteti a földönkívüliek üzeneteit

SURFACE TENSION
A kódok használatához a megadott három billentyűt egyszerre kell lenyomni, majd elengedni.
'V'+'T'+'S' — Kódok engedélyezése. Ezt kell legelőször használni
'A'+'R'+'K' — Összes fegyver
'E'+'L'+'K' — Sérthetetlenség
'B'+'Y'+'Z' — Szabad mozgás a térképen
'O'+'M'+'R' — Ugrás a következő pályára
'Z'+'O'+'R' — Kibővített mozgáslehetőség

TOMB RAIDER
Ez egy kiegészítés az előző számban található csaláshoz.
Ha az összes fegyvert meg szeretnénk kapni maximális lövedékkel, akkor tegyük a következőket:
Lépjünk egyet előre, egyet hátra, forogjunk hármat körbe bármelyik irányba, majd ugorjunk hátra. (A következő pályára ugráshoz ne hátra, hanem előre ugorjunk a végén.)

ZPC
A 'Ctrl'+'Alt' billentyűket tartsuk lenyomva, és gépeljük be a TETSUO szót. Ekkor sérthetetlenek leszünk. Ha több oxigént szeretnénk, nyomjuk le a 'Ctrl'-t, és gépeljük be: ACK

Dino

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.
ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*
Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár;

Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

Feladó: ______________

____

____



Bélyeg helye, vagy zárt borítékban kérjük elküldeni

Előfizető vagyok ☐
Nem vagyok előfizető ☐
Előfizetői azonosítási számom:
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _

COM-WARE Kft.
PC ULTRA
SZERKESZTŐSÉGE
BUDAPEST
Pf.: 363.
1519

PC

Eladó egy gyári bontatlan MS-software, címe: **How the Leopard got his Spots**. A software segít megismerkedni az afrikai élővilággal meséken keresztül, interaktívan. Irányár: 6000 Ft. **Török János**, 4200 Hajdúszoboszló, Szilfák-alja 18/c.

Eredeti PC CD-k eladók: DIABLO, X-WING vs. TIE FIGHTER, RED ALERT, DUNGEON KEEPER, PANZER DRAGON, VIRTUA COP; LARRY 7, LANDS OF LORE 2... stb. **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. I/6 Tel.: 2-178-812 (este 6 után).

Eredeti PC CD-k eladók. Imperium Galactica, Toonstruck, Area 51, Flying Corps, Red Alert. **Molnár Péter**, Tel.. 06-20-271-100.

GVC 28.8-as V42 bis belső modememet 14.4-es vagy 9.6-os V42 bis-esre cserélném. Ok: nem tudom kihasználni a rossz vonalak miatt. Ugyanitt S3 Virge 3D 2M SVGA kártya és AMD100-as processzor eladó. Budapesten személyesen is találkozhatunk.**Matalik Krisztián**, tel.: (06-37) 364-387.

Eredeti PC CD-k eladók. GP Manager 2, HMM2, Steel Panthers 2, NBA Live 97. **Molnár Péter**, Tel.: 06-20-271-100.

Keresem PC-re Command& Conquer + missiók, Red Alert, Superfrog című programokat CD-n, vagy 3/4-es lemezen vírusmentesen! C64 alapgép, floppy, nyomtató eladó, különkülön is. **Földesné**, 5000 Szolnok, Markotányos u.20. Tel.: 06-56-420-544.

HELP! Parancssoros (command line) .XM lejátszót keresek SBPRO-hoz, olyat, ami DOS parancsot is tud "kezelni". Lásd Dual MOD Player. Shareware, vagy freeware legyen! Nagyon sürgős! **Németi László**, 1148 Budapest, Jerney u.70.X.64.

C64-re eredeti oktató kezdőknek, játékok 100/disk, felhasználóik 200/disk, számlázók, nyilvántartók stb. eladók. Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, 5000 Szolnok, Markotányos u.20. Tel: 56/420-544.

PC-s, C64-es kódereket, grafikusokat keres az IES! Küldj valami munkát lemezen. Ugyanitt PC-s, C64-es prg.csere. Küldj listát kislemezen és válaszborítékot! **Varga Zoltán**, 9731 Kőszeg, Pf.: 9.

Eredeti PC CD-k eladók. Lords of the Realm 2, Diablo, Larry 7, Tomb Raider. **Molnár Péter**, Tel.: 06-20-271-100.

486 DX4-100, PCI-16 MB RAM,+ 1 MB PCI VGA + 540 MB HDD + 16 bites térhangzású hangkártya + 2400/9600 data/FAX modem + 6 x CD-ROM + 14" color SVGA. Irányár: 148.000,- Ft. Tel.: (**06-22) 301-067** (hétvégeken).

PC-sek figyelem! CD-s játékaimat nagy választékban olcsón eladom. Cím: **Kassai Károly,** Újfehértó, Puskin 14., 4244.

5x86 P75 133MHy + 8MB RAM + 270 MB HDD + 14" color SVGA LR + 2x CD ROM + 512 KB VGA + Sound Blaster + G-Force joytisck + egér + hangfalak + Castles 2, Capitalism CD. Ár: 119.900,- Ft. Tel.: (06-22-319-474 - **Szabó Barnabás**)

Egyéb

Amiga 1200 és turbókártyát keresek. Külön is érdekel. **Csernáth Zoltán**, Tel.: 256-17-40

Amiga programjaimat eladnám. Érdeklődni lehet: **Báder Zoltán**, Tel.: (06-26) 342-269

C64 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin krt.4. V/76, Tel.: 282-35-35

Szeretnél játszani a PC-den a C64-es játékaiddal? Nálam rendelhetsz egy PC-1541-es összekötő kábelt konvertáló- illetve emulátorprg-kal. Az egységcsomagot 1200 Ft-os áron megrendelheted. **Simai András**, Tel.: 216-99-65.

Játékleírások 100ft/oldal (C-64, PC, Amiga), C-64-hez eredeti oktatóprogram kezdőknek 700ft+postaköltség, játékok 200/disk, nyilvántartó számlázó, és egyéb programok eladók. Válaszborítékért lista. **Földesné**, 5000 Szolnok, Markotányos u.20. tel.: 06-56-420-544.

1000 Ft. értékű Wizard's kártyámat (mindkét Wizard's-ba jó) értelmes dolgokra cserél-

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvéttel ☐ csekkes előrefizetéssel

... pl. **Évkönyv'93/94** (Ára: utánvéttel 448,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: utánvéttel 649,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)
... pl. **PC ULTRA 1-6. együtt.** (Ára: utánvéttel 700,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 500,- Ft)
... pl. **PC ULTRA 7-12. együtt.** (Ára: utánvéttel 1.400,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 1.000,- Ft)
... pl. **Computer Világ 1995-ös évfolyam** (Ára: 2.926,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)
... pl. **PC ULTRA 1-12. együtt.** (Ára: utánvéttel 2.000,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 1.400,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 2. c könyv** (Ára: utánvéttel 500,- Ft, csak utánvéttel rendelhető, korlátozott példányszámban áll rendelkezésre!!!)

☐ *A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!*

Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra 1 évre (6 szám). Kérem, hogy részemre .... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek (1.488,- Ft)

Elő szeretném fizetni kedvezményesen a CD ULTRA c. CD-s kiadványt. Kérem, hogy részemre .... db. csekket küldeni szíveskedjenek:
☐negyedévre (2 szám - 1.996 Ft)☐félévre (4 szám - 3.992 Ft)☐1 évre (6 szám - 5.986,- Ft)

Meg szeretném rendelni kedvezményesen a CD ULTRA c. CD-s kiadvány megjelölt számát/számait. Kérem, hogy részemre .... db. csekket küldeni szíveskedjenek:
CDU 96/1 (megjelent 96.09. Ára: ~~958,-~~ helyett 790) .... pld. --- CDU 96/2 (megjelent 96.12. Ára: ~~958,-~~ helyett 790) .... pld.
CDU 97/1 (megjelent 97.03. Ára: 998,- Ft) .... pld. --- CDU 97/2 (megjelent 97.05. Ára: 998,- Ft) .... pld.

ném. Például: PC-X Akták CD, CD ROMTÁR 6., régebbi Republic CD, stb. Ajánlatokat kérek: **Németi László**, 251-96-34. 18h után

AMIGA 500-at, vagy 1200-at veszek tartozékokkal (kártya, winchi) vagy anélkül. **Csernáth Zoltán**, 1171 Budapest, Dalnok u.5. Tel.: 256-17-40.

AMIGA 500 1M Chip RAM-mal, 1.3-2.04 Kickstarttal, Philips sztereo monitorral, winchestervezérlő-memóriabővítővel, 160 lemeznyi játékkal és egyéb kiegészítőkkel 76000 Ft-ért eladó (akár külön is). **Matalik Krisztián**, 3035 Gyöngyöspata, Szücsi út 11. Tel.: 37/364-387.

MIDI és AUDIO programok (PC), WAV-ok, AWE32 hangszínek (SBK, SF2), SAMPLE CD-k (audio) nagy választéka. Tel.: **(06-42)-314-626.**

Amigához Philips 8833 színes, sztereo monitor eladó, 22000 Ft. Amigához 2 joystick eladó, 1500 Ft. Gyári MK I, Final Fight, Transartica AGA eladó. Amigás lemezek nagy tételben (min 50 db) 50 Ft/lemez áron eladók. **Gazda Zoltán**, 7400 Kaposvár, Kunffy u.27.

Eladó AMIGA 500 (1 MB) + Scart kábel + mouse + joy + lemeztartók + 400 lemez, a legjobb programok. 39.000,- Ft-ért. Tel.: **204-9826.**

AMIGA 1200 és TURBOkártyát keresek. Külön is. **Zoli**. Tel: 256-1740.

Keresem megvételere az alábbi könyveket: Commodore Plus/4, C16, C64 START!, Spectrum Játék és Program 1. **Vázsonyi Kálmán**, Tokod, Vájár út 14., 2531

Ki vagyok én valójában? Azonkívül, hogy teljesen kivagyok, mostanában már engem is ez a kérdés foglalkoztat. Már jeleztem is a Com-Ware felé, hogy legközelebb a kérdéstől veszem fel a honoráriumomat, ha már egyszer ő foglalkoztat. Visszakanyarodva az alapkoncepcióhoz, mostanság sokan megvádolnak azzal, hogy miért van több lapban is CoVboy Posta? Jó a kérdés (mint említettem, tőle kapom a honoráriumom, s mert karakterre fizet, ezért vagyok itt). Hogy máshol miért vagyok, azt nem tudom, mert az nem én vagyok. Itt és most szeretném tudatni a nagyérdeművel, hogy azok, akik magukat CoVboy-nak(!) (és nem covboynak, meg COVBOY-nak, esetleg cowboy-nak) titulálva vezetnek Postát 'más' lapban (szándékosan nem 3 csillagot írtam, három karakter és kész), vagy lapokban (sose lehet tudni, hány hasonmásom él még ezen a földön), az nem én vagyok. Akkor ki vagyok én, és kik azok a mások? Hát ez - mint már említettem - egy jó kérdés, egy biztos, hogy ott nem én vagyok, itt meg nem ő van. Eszembe jutott valami: Tegyük fel, hogy a 'HVG' (bizonyára senkinek sem kell bemutatnom, melyik lapról van szó) postáját egy bizonyos 'HVG-BOY' vezetné. Nem tudom mit szólnának hozzá, ha mondjuk egyszer csak a 'PRIVÁT PROFIT'-ban az olvasói levelekre egy 'HVG-BOY' kezdene válaszolgatni. Szerintem HVGBOY valami hasonló helyzetben lenne most, mint én. A CoV egy közel 7 évig megjelenő számítástechnikai magazin rövidített elnevezése volt, a CoVboy név ebből képződött, és a 7 év alatt végigkísérte a lap pályafutását. Az, hogy a CoV neve 1996 elején megváltozott, és mint PC Ultra jelent meg, szerintem egyáltalán nem ad okot arra, hogy a névvel jelen szerkezetében bárki oly módon éljen vissza, hogy 'más' lap számára kovácsoljon ezzel hasznot. Bár ez már véleményem szerint jogi kérdés és nem az én feladatom megmérkőzni a témában, én csak a tényeket szerettem volna megvilágítani, amit nem biztos, hogy teljesen sikerült, mert a méregtől közben felrobbant az izzó, és a sötétségben már a billentyűket sem találojjdge6826347868hftvmv,jö3389ö7ö2.



A kiszámíthatatlan

Hi Ultrások!
Megkaptam az ujsit + a CD-t, sörrel elmegy, ha viszem, de legjobb vodkával paradicsom nélkül nagy mennyiségben + sok cigi legyen + nő nagy mellekkel. Miért nem 5-6 oldal az adult, vagy én vagyok idült? **(Hol van az már? - CoVboy)** Szóval minden okés, páran mondták, hogy 2 havi lettetek **(Ez valami új lapnév, még nem láttam az újságosnál.- CoVboy).** Ez nem lehet szerintem 2 heti vagy havi, de legjobb mindennap sörözni. Ma nem vagyok ki/be számítható, ezért zárom soraim uraim!
Sziasztok: Zoli (előfizető és söröző)
CoVboy: Ilyen nevű sörözőről még nem hallottam, úgyhogy nyugodtan elküldheted a címét. Ma egyébként én sem vagyok kiszámítható, elő is vettem a matematika feladatgyűjteményt, hátha találok magamra képletet, de nem sikerült, úgyhogy a feladatgyűjteményt inkább a fejem tetejére tettem, tehát rólam vegyetek példát!

Érdeklődők figyelem

Halihó Stáb!
Mostani levelemnek több témája is van. Többek között elsősorban a tavalyi Computer Karácsony nevű rendezvénnyel kezdeném. Igen, én is ott voltam, és vasárnap délután párszor boldogítottam a PCU-stábot igen érdekes kérdéseimmel. Emlékeztek már? **(Én akkor aludni szoktam - CoVboy)** Ha nem, akkor még elárulom, hogy én voltam az, aki a nap vége felé a nagy pakolást többszöri nekifutás után végül is megszakította egy stábfotó erejéig (a fényképből majd küldök 2 példányt, az egyiket dedikálás céljából, a másikat tegyétek ki a falra) Na, beugrott? Helyes. **(Ne magázódjunk! CoVboy)** Szóval a rendezvény jó volt, kár hogy az ott levő eladásra szánt dolgokat nem az én pénztárcámnak szánták. Mondjuk az Independence Day-t meg akartam venni, de mikor megláttam a doboz hátulját, úgy döntöttem, mégsem teszek ilyet. nem, nem az ára volt az, ami visszatartott eme cselekedettől, hanem egy kis felirat a jobb felső sarokban. Mivel az árusító srác olyan vígan magyarázta egy balaknek, hogy ilyen meg olyan jó a játék, gondoltam elkérem tőle a dobozt. Az említett felirat valahogy így hangzott: "Parts of the product of Independence Day"... na szóval az felér egy lamer sztorival. Apropó, lamer sztori: lesz-e, és ha igen, akkor miért nem? **(Lamer rovat leszavazva - CoVboy)**
A további dolog egy kicsit más lesz. Szóval a kezembe került egy CD Doom Forever címmel. Ennek hatására kezdtem el én is Doom pályákat szerkesztgetni. Mikor összejöttünk egyszer egy páran (ketten) egy haverommal, és bemutattuk egymásnak műveinket **(a haverod leány? - CoVboy),** akkor fogalmazódott meg az ötlet: rendezni kéne egy ilyen témájú versenyt! Mivel ezt egyedül elég nehéz lenne megvalósítani, ezért tőletek kérnék először is tanácsot, hogy érdemes-e ilyenbe egyáltalán belevágni **(van egy fodrász ismerősöm, majd megkérdem tőle - CoVboy),** másodszor pedig leközölhetnétek, hogy ilyesmi van kialakulóban, és hogy érdeklődőket (versenyzőket, társzervezőket, és főleg szponzorokat) várunk:
ifj. Vilmányi Márton, Budapest, XIII. Jász u.102 1131 (173-89-37 du.5-8).
CoVboy: Ilyesmi van kialakulóban, és hogy érdeklődőket (versenyzőket, társzervezőket, és főleg szponzorokat) várnak.

A kis kritikus

Hi CoVboy, és a többiek!
Kezdjük a legfontosabbal: hol a PCU-m? Már egy hónapja lesem a postást, mikor hozza a CD-vel együtt, de sehol semmi. **(Nem mondtuk, hogy 2 havonta jelenik meg? - CoVboy)** Igazán nem értem, mi van. Igaz, hogy már fejből tudom, mi van az újságban meg a CD-n, de azért kéne egy saját is. na ez a legfontosabb probléma, please orvosoljátok. Na nézzük, hogy milyen az újság. Szerintem nem kéne két tartalomjegyzék, a címlapra, meg egy oldallal később is vagy a címlapra csak a jobbakat kéne kiírni **(Erre már én is tettem javaslatot, azóta van kiírva a CoVboy Posta - CoVboy).** Az embernek nem jut semmi meglepetés, amikor kinyitja az újságot **(Igen! Azok voltak a szép idők, amikor a CoVboy Posta volt az újság közepén! - CoVboy).** A Doom-os rovat lehetne több. Ja, és mondja már meg valaki, hogy azt a SHUB-ZERO... jaj bocsánat NIGGURATH-t (vagy kit) hogy kéne megütni, mikor őkelme AWAITS YOU...!
A CoVboy posta az szintén kevés **(Ha rosszmájú akarnék lenni, most azt írnám, 'ebben a lapban kevés, de ha még a ... c. lapban lévőt is elolvasod...' - CoVboy),** ja és CoVboy szedd össze magad! De most komolyan, mert a válaszaidat néha halálra lehet unni. Szerintem igyál többet, vagy néha meséld el a HQ-s eseményeket, de ne csak az adott témánál ragadj le. Elsősegély: OK, de ez is kevés! Internet, User, stb: Az Internet az totál nem kell, az User javára lehetne csökkenteni. 3D: Ez jó, csak mindig másról magyaráznak az írói. Demolition: Rulez, meg egyebek. A CD-re azokat kellene feltenni, amiket ATX ajánlgat itt megnézésre. Na ennyi úgy hirtelen.
Albert Szabolcs, Kiskőrös
CoVboy: A javaslataidat köszi, már továbbítottam az illetékes(ek) felé.

Gyalázat!

Hát mélységesen csalódtam a legutóbbi "produkciótokban" (?), ami CDU 97/1 néven látott napvilágot! Teljesen feleslegesen kritizáltam eddig, mivel nemhogy nem vettétek figyelembe javaslataimat, hanem még ellene is hatottatok **(Többesszám használata nem indokolt! - CoVboy).** CoVboy csucsu, nyugodtan olvasd el újra előzőekben elküldött kritikáimat, csak szúrj be néha negatív hatást fokozó jelzőket!!! **(Negatív hatást fokozó jelzők - CoVboy)** Azzal, hogy 1 szerkesztő helyett most négyen (!) szerkesztették, csak a hülyeséget sikerült összeadni. **(Negatív hatást fokozó jelzők - CoVboy)** A tömörítés foka romlott. **(Negatív hatást fokozó jelzők - CoVboy)**
A DISKMAG-okról: Nem aktuális! Már kb. fél éve is letölthetők voltak egyes diskmagok újabb számai. A számolással arrafelé tényleg baj lehet: nem tűnt fel egyik szerkesztőnek sem, hogy az emelkedő számsorrendből hiányzik pár érték? He? fekete pontot a szerkesztőknek! **(Támogatom! - CoVboy)** (Ihaly! Láma szeme sötétkék...)
SPECTRUM: Mit szólnál hozzá CoVboy csucsu, ha kapnál luxusautót, de benzint nem vehetnél bele? **(Eladnám! - CoVboy)** Spectrum emulátor van, belevaló nincs. **(Szerintem ezt inkább úgy kellett volna fogalmazni, hogy vennél egy luxusautót, de nincs hozzá jogosítványod - CoVboy)**
SCENE: Mintha átfedés lenne az itt levő, és a C64 könyvtárban levő d64-ek között. És az Amiga demók mé' nincsenek a CD-teken? **(Negatív hatást fokozó jelzők - CoVboy)**
Utility: Vérszegény lett. igazatok van egyébként: minek strapáljuk magunkat, ha így is el lehet adni? Az elv hatékonyabb megvalósítását lásd: ***** **(itt egy konkurens CD-magazin neve szerepelt - CoVboy)**
STEREOGRAM: Jó ötlet lett volna olyan képeket is feltenni, ami nem ezzel az eljárással készült, hanem valódi fotópárok. **(Negatív hatást fokozó jelzők - CoVboy)**
Ezeket most csak első ránézésre vettem észre, kb. 20 perc használat után. Állítólag "párezer egyéb embernek" brilliánsnál brilliánsabb ötletei voltak. Ez abszolút nem tükröződik ezen a gyenge átlagválogatáson. Érdemei a CD-nek vannak, de elenyészőek.
CoVboy: Én azt hiszem Te egyike lehetnél azon egyéneknek, akik akár a nevemmel visszaélve minden erejükkel azon munkálkodnak, hogy sárba tiporják mindazt, amit mi az elmúlt 8 év alatt felépítettünk. Természetesen leveledet azért tettem be a Postába, hogy lássa mindenki, nem csak pozitív hangvételű levelek akadnak a ládikámban, ám ismét csak kb. 5 évvel ezelőtti megjegyzéseimből vagyok kénytelen idézni: nem biztos, hogy amit csinálunk, az mindenki szája ízének megfelelő, tehát a végterméket nem kötelező megvásárolni, ha úgy ítéled meg, hogy az amit itt összehozunk 2 havonta, az nem üti meg azt a mércét, amit a ... meg a ... sőt a ... c. CD-s magazinok.

Viszlát 2 hónap múlva!

USER ROVAT



Sziasztok! A mostani alkalommal az anti-debug trükkökkel fogunk foglalkozni, azaz, hogy hogyan lehet olyan programot írni, ami debug-védelmet is tartalmaz.
Az egyik, talán legalapvetőbb eljárás, hogy letiltjuk a megszakításokat. Ezt többféleképpen is megtehetjük. Most néhány megoldás következik, példákkal kiegészítve.
A megszakításokat le lehet tiltani a **8259 Interrupt Controller**rel, a 21h porton keresztül. Ez a controller vezérli az IRQ vonalakat. Ez azt jelenti, hogy bármelyik, 0-7-ig terjedő interruptot ezzel a megoldással inaktiválni lehet. A 0. bit az IRQ0, az 1. bit az IRQ1, stb. A példában az IRQ1 lesz letiltva, ami a billentyűzet megszakítása.

```
in al,21 ; A 21h
portról beolvassuk a
jelenlegi interrupt
állapotot
or al,02 ; Az 1.
bitet bekapcsoljuk,
ha még nem lett volna
bekapcsolva
out 21,al ; Az AL
tartalmát kiírjuk a
21h portra
```

A billentyűzetet a PPI(**Programmable Peripheral Interface**) segítségével is le lehet tiltani. Ezt a 61h porton keresztül érhetjük el.

```
in al,61 ; A 61h
portról beolvassuk a
jelenlegi állapotot
or al,80 ; A billen-
tyûzetet kikapcsoljuk
out 61,al ; Kiírjuk a
módosított AL regisz-
ter tartalmát
```

Egy másik megoldás a megszakítások tiltására, ha az interrupt table tartalmát kissé megváltoztatjuk. Ezt érdemes közvetlen átírással végezni, ugyanis ha a 21h interrupt 25h funkciójával próbálkozunk, előfordulhat, hogy a már esetleg futó debugger felülbírálja a műveletet, és az eredeti interrupt vektor helyett pont a debuggeréhez jutunk hozzá. Általában érdemes azokat az interruptokat átírni, amelyre a debuggerek ráakaszkodhatnak, illetve az összes olyan megszakítást, amelyet biztos, hogy nem fogunk használni. Nem árt a program vége előtt az átírt interruptokat visszaírni, különben a kilépéskor könnyen lefagyhat a program. A következő programrészlet a 03h interruptnak az átírását mutatja meg. Ez a megszakítás egyébként a breakpoint (töréspont) interrupt.
Az előző trükkhöz hasonlít az alábbi: az általunk használt interrupt címet írjuk át egy másik helyre. Azaz, ha mondjuk használjuk a 10h interruptot, akkor az interrupt táblában a 10h helyére pl. írjuk be a 01h interrupt címét, a 10h-ét pedig a 01h helyére. Azaz a két címet megcseréltük. Ha valaki debuggolni akar, akkor a debugger az eredeti interrupt tábla szerint fogja lekezelni a dolgokat(pl. képernyőre írni a BIOS rutin segítségével), ami fagyáshoz vezethet. Itt sem árt a program végén az interrupt table-n végzett módosításokat visszaállítani. A példában a 21h interrupt címét másoljuk le a 01h interrupt cím helyére. Most nem törődünk a módosított interrupttal.

```
cli ; az interruptok
tiltása, mivel a
táblát módosítjuk
xor ax,ax ; az AX
tartalmának nullára
állítása
mov es,ax ; így az
ES-ben is nulla lesz
mov ax,es:[0084] ; az
AX-be betesszük a
0:0084-es wordon
található értéket. Ez
egyébként a 21h
interrupt címének
elsõ része
mov es:[0004],ax ; az
AX-ben levõ értéket
átírjuk a 01h címére
mov ax,es:[00086] ;
ezt elvégezzük még
egyszer, mivel a cím
két word-ból áll
mov es:[0006],ax ; AX
tartalmának kiírása
mov ah,4c ; a 4ch
funkció megadása
int 01 ; az interrupt
meghívása
```

Ez a programrészlet annyit csinál, hogy az átmásolás után meghívja a 01h interruptot, ami a 21h interruptnak felel meg. A 4ch funkció megadásával azt érjük el, hogy a program visszatér a DOS-hoz. Egy kevésbé elterjed megoldás az, hogy az időciklust figyeljük. Néhány debugger-köztük a **Borland Turbo Debuggere** - letiltja az összes interruptot, amíg a debuggolt program fut. Ezt a tényt használhatjuk ki, mégpedig úgy, hogy a timer clockot egyszer kiolvassuk, majd egy kicsivel később ugyanarról a címről még egyszer kiolvassuk az időt. Ha a kettő(az először olvasott, és a másodszorra olvasott) megegyezik, akkor az azt jelenti, hogy a timer interrupt le van tiltva. Ennek bemutatására szolgál a következő példa:

```
sub ax,ax ; az AX
regiszter nullázása
sti ; engedélyezzük
az interruptokat
mov ds,ax ; a DS
nullázása
mov ah,[046c] ; az
AH-ba beolvassuk a
timer clock-ot
cikl:
mov al,[046c] ; az
AL-be is beírjuk a
[046c]-n található
értéket
cmp al,ah ; összeha-
sonlítjuk az AL-t és
az AH-t
jz cikl ; ha a kettõ
egyezik, akkor a CIKL
címkére ugrik a prog-
ram. Ezzel addig egy
végtelen ciklus hoz-
ható létre, amíg a
két érték különbözni
nem fog egymástól.
```

Egy másik eljárással a debuggereket könnyedén megbolondíthatjuk. Egyszerűen annyit kell tennünk, hogy egy jmp utasítással egy másik utasítás közepére ugrani, ami a valódi címe a következő, végrehajtandó opcode-nak. Ez az eljárás nagyon jól működik egy normális léptető debuggernél, mint például a **Debug** vagy a **SymDeb**. Nézzük hát a példát:

```
CS:0100 E421 in al,21
; Beolvasunk a 21h
portról egy byte-ot
AL-be
CS:0102 B0FF mov
al,ff ; majd AL-be
beírjuk az FF-et
CS:0104 EB02 jmp 0108
; az 108. byte-ra
ugrik a program
CS:0106 C606E62100
mov byte ptr[21E6],00
; ez szemre egy ér-
tékadás. Majd meglát-
juk, hogy tényleg az-
e?
CS:010B CD20 int 20 ;
meghívjuk a 20-as
interruptot
```

A CS:0106 C606E62100 mov byte ptr[21E6],00 utasítással a 108. byte-ra a következőt írtuk: CS:0108 E621 out 21,al ; Azaz ez az utasítás az AL tartalmát kiírja a 21-es portra
Ez a kis trükk nem befolyásolja a program futását. Egyszerűen csak az, aki a léptetéssel a kódot nézi, egészen más opcode-t fog látni, mint ami valójában végrehajtódik.
A CPU flag-jeinek vizsgálatával ugyancsak tesztelhetjük, hogy van-e debugger a memóriában. Ezzel szinte az összes valós módú debugger kiszűrhető. Egyszerűen annyit kell tennünk, hogy a trace flaget kikapcsoljuk, majd később ellenőrizzük. Ha be van kapcsolva, akkor egy debugger fut a háttérben.
Például:

```
pushf ; A flag-ek
lementése a verembe
pop ax ; Ezt beolvas-
```

```
suk az AX regiszterbe
and ax,FEFF ; A Trace
flag bitjét átkap-
csoljuk
push ax ; Lementjük
az AX-et a verembe
popf ; A flag-eket
visszaolvassuk
```

Ezzel a kis rutinnal csak a trace flag-et állítottuk be. A következő programrészlet viszont már azt teszteli, hogy változott-e a trace flag.

```
pushf ; Lementjük a
flageket
pop ax ; Az AX-be
beolvassuk a verembe
elõzõleg lementett
értékeket
and ax,0100 ; Tesz-
teljük a trace flag-
et
jz prg: ; Ha kikap-
csolva maradt, akkor
ugrás a PRG címkére,
ahonnan a program
tovább folytatódik
int 20 ; Ellenkezõ
esetben, azaz ha a
trace flag megválto-
zott, a program kilép
a DOS-ba
prg: .....
```

Ha egy debuggerből futtatják a programunkat, akkor el lehet érni, hogy a debuggerel leállíttassuk a program futását. Egyszerűen annyit kell tennünk, hogy néhány INT 3 utasítást beszúrunk véletlenszerűen a programba, és amikor bármelyik debugger megpróbálja végrehajtani, akkor le fog állni. A legjobb, ha egy cikluson belül használjuk, ami többször is végrehajtódik.
Nézzük hát a forrásrészletet:

```
mov cx,0264
mov si,0110
cikl:
lodsb
int 3
cbw
add bx,ax
loop cikl
```

Amint láthatjuk, az INT 3-at egy cikluson belül helyeztem el. Ezáltal megnő a lehetősége annak, hogy egy debugger hívása esetén az INT 3 végre lesz hajtva.
Mit lehet azután tenni, hogy észleltük: a **TD386** a háttérben fut? Annak nincs sok értelme, hogy szimplán egy DOS-ba való kilépéssel kezeljük le a dolgot, mivel a **Turbo Debugger**-be fogunk visszaérkezni. Azt kellene elérnünk, hogy a **Turbo Debugger** is kilépjen. De hogyan lehet ezt megcsinálni? Nos , erre van egy nagyon egyszerű megoldás. A **Turbo Debugger 386** nem használja az INT 0 hívást, hogy detektálja, történt-e nullával való osztás(vagy bármi olyan művelet, ami az INT 0 hívását eredményezi). Ha a **TD386** osztási hibát detektál, megszakítja a futtatást és tájékoztat a hibás osztásról. Valós módban (kivéve egy igazi debugger alatt) a hibás DIV instrukció az INT 00h hívását okozza. Azaz, mutasson az INT 00h a kilépő utasításra, ami így lefogja kezelni a hibás osztást. Nagyon ajánlott a eredeti INT 00h vektor visszaállítása kilépés előtt, különben a következő INT 00h hívás a gép lefagyását fogja eredményezni.
Akkor következzen a példa:

```
xor ax,ax ; Az AX-et
kinullázzuk
mov ds,ax ; Az AX
tartalma DS-be kerül,
azaz nulla lesz
mov word
ptr[0000],0112 ; Az
INT 0 interrupt címé-
re a 112 cím kerül
(offset)
mov [0002],cs ; A
CS(szegmens) ugyan-
csak az INT 0 címére
kerül, de eltolva
mov ah,00 ; A 0-val
való osztás elõkészí-
tése
div ah ; És végrehaj-
tása
mov ax,4c00 ; A kilé-
pés. Egyébként ez az
utasítás az, ami a
112-ik byte-on áll
int 21h
```

Természetesen a 112-es cím megadása csak egy kiemelt példára vonatkozik: más címet is meglehet adni.
Az eddig tárgyalt eljárások legtöbbje a program futtatása közbeni védelmet valósította meg. Legtöbbször vírusokban találkozhatunk olyan kódokkal, amely önmódosító kódot tartalmaz. Az a lényege, hogy a program is csak adatokból épül fel, amelyek mint utasítás is funkcionálhatnak, ha a pointer ráugrik. -gy az egész programot mint adatok tömkelegét kell felfognunk. Mi ebben a jó? Az, hogy módosíthatjuk, illetve később is megadhatjuk, hogy milyen utasításokat hajtson végre. Ezt talán egy példa még érthetőbbé teszi:

```
cs:0100 E80400 call
0107 ; meghívjuk a
0107-en található
utasítást
cs:0103 CD20 int 20 ;
Ezt az utasítást
fogjuk módosítani
cs:0105 CD1 int 21 ;
A DOS egyik
interruptjának hívása
cs:0107 C7060301B44C
mov word
ptr[0103],4CB4 ; A
megadott címen átírja
a memória tartalmát
cs:010D C3 ret ; A
call utánni utasítás-
ra ugrik vissza.
```

Mit csinál ez a program? A call utasítással a programvégrehajtás a mov word ptr[0103],4CB4 sorra ugrik, majd végre is hajtja. Utána a ret utasítás hatására a 0103(offs) címre ugrik. Ez viszont már módosítva lett az előbbi mov utasítás segítségével. Az int 20 helyén most a mov ah,4c utasítás áll, és ez is kerül végrehajtásra. Az int 21 végrehajtásával a program befejezi futását és visszakerül a vezérlés a hívó programhoz, ami általában a DOS szokott lenni.
Az anti-debug trükkök végére értünk. Még lenne pár érdekes megoldás, de azokat most nem tárgyalom. Akit érdekel ez a téma, annak ajánlom *Inbar Raz:* **Anti Debugging Tricks** című munkáját. Sok mindent én is ebből a dokumentációból tanultam meg a témával kapcsolatban, és úgy gondolom, hogy ezen a téren az egyik leghasználhatóbb információforrás.
A cikk végére már csak egy gyors putpixel eljárásnak a bemutatása maradt. A forrás Pascal nyelvű, a Pascal adta lehetőségeket használja ki.

```
Program
Gyors_putpixel;
Var i,j:integer;
Procedure
Putpixel(c:Byte;
x,y:integer);
Inline($B8/$00/$A0/
$8E/$C0/$5B/
$88/$DC/$5F/
$01/$C7/
{$IFOPT G+}
$C1/$E8/$02/
{$ELSE}
$D1/$E8/$D1/
$E8/
{$ENDIF}
$01/$C7/$58/
$AA);
Begin
Asm
mov ax,13h ; {A
320x200x256-os képer-
nyõ üzemmódjának
száma}
int 10h ; {A megsza-
kítás meghívása}
End;
{Ezzel a két ciklus-
sal egy egyszerû
képernyõtörlést haj-
tok végre}
For i:=0 to 199 do
For j:=0 to 319 do
Putpixel(15,j,i);{Elõre
kerül a szín, utána
az x illetve y koor-
dináta}
Asm
        xor ax,ax {Vá-
runk egy billentyûle-
nyomásra}
        int 16h
        mov ax,3 {A
grafikus módról
visszaváltunk TEXT
módba}
        int 10h
end;
End.
```

Ezzel a kicsi programocskával a cikk végére értünk. Reméljük, hogy találtatok valami hasznosat a mostani cikkben is. Ha bárkinek bármilyen kérdése, panasza, esetleg ötlete van azzal kapcsolatban, hogy a jövőben miről legyen szó, akkor egy levél útján ezt közölheti velem. Csak ne felejtsétek el ráírni, hogy *Fec/***OriOn Design**, ugyanis csak így jut el hozzám. Néhány hét, és itt van a nyár, ezért mindenkinek jó pihenést és jó kódolgatást kívánunk!

FEC



"Az Internet a világ legnagyobb hálózata, ahová több, mint 30,000,000 számítógép, valamint több milliárd új felhasználó csatlakozik be egy évben (Mint a Vágási Feri a Szomszédokban...). Nos, az I-Phone software segítségével már szóban is kommunikálhatunk ezekkel az emberekkel."

INTERNET PHONEKIT

Eme csodálatos bevezetőt olvashatjuk az **Internet Phonekit** csomag dobozának hátoldalán. A dokumentáció szerint (ami kb. 5-6 sor) teljesen ingyen telefonálhatunk az Interneten, mindenféle percdíjak, és az egyéb Matávos gonoszságok nélkül. Természetesen a telefonáláson nem azt értjük, hogy kanadai nagynénikénket ingyen (vagy akár az Internet szolgáltatóhoz befutott helyi hívás díjáért) hívhatjuk fel, hanem csak más Internet Phonekit felhasználóval beszélgethetünk.
Kérdezné az ember, hogy minek. Erre ott az **IRC**. Úgyis csak lassítja az amúgy sem gyors magyar vonalakat a digitális hangátvitel, és a beszéd minősége sem a legjobb, de hát a terméket nem is a magyar piac kedvéért fejlesztették. De bár csak azt kellene mondani, hogy fejlesztették. Ugyanis sajnos nem fejlesztésről, hanem az "*összecsapom-és-akármilyen-lesz-a-sok-amerikai-úgyis-megveszi*" dologról kell beszélnünk. Sok cég csinálja ezt, hát akkor a jelen esetünkben emlegetett **PSM Inc.** miért lógjon ki a sorból. De ne siessük el ennyire a dolgot. A végső következtetést ráérünk a legvégén levonni. Nézzük meg, hogy mit is kapunk azért a párezer forintunkért, amit kiadtunk.

A doboz egy CD-t, és egy fejhallgatós mikrofont tartalmaz. Mondjuk a mikrofonnal nyugodtan kiállhatnánk a színpadra egy **Hip Hop Boyz** koncerten, vagy akár repülőtéri forgalomirányítónak is elmehetnénk. De egyébként a sárga színén, és a kényelmetlen formáján kívül semmi probléma sincs vele. Két jack dugó található a kábel végén, amelyekből az egyik a fejhallgató kimenetre, míg a másik a mikrofon bemenetre csatlakozik.
Ha már a fejhallgatót megnéztük, akkor vessük alaposan szemügyre a CD-t is.
Háááááááááát... A CD nyomat készítői nagyobb gondot is fordíthattak volna a címkenyomat megtervezésére. Egy 5KB-os képből nem nagyon lehet CD nyomatot készíteni... A korong tartalmának minősége is hagy némi kívánnivalót maga után. A CD összesen 38MB-nyi programot rejt magában. Vizsgáljuk meg őket könyvtáranként.
The ultimate Internet address book: Egy eléggé érdekes internetes telefonkönyv, ahová barátaink, ismerőseink címét jegyezhetjük fel. Nagy hátránya, hogy minden egyes funkció (keresés, rendezés, stb.) egy-egy külön EXE file (talán basicben, vagy pascalban írhatták), ami azért "rendkívül felhasználóbarát".
BBS2HTML: Egy BBS-ről leszedett file listát alakít át HTML-é. Sok értelmét ugyan nem látjuk, hogy minek.
Cello: Egy **Netscape-**szerű Web browser. Háááát... Mi inkább a Netscape-t használnánk.
Clip Art: E könyvtárban a Web dokumentumok színesítésére néhány kép található. Van köztük néhány egész jó is.
Connect: **Core Winsock** internet connect. Hasonló, mint a **Trumpet Winsock**.
E-mail: Néhány levelezőprogram található ebben a könyvtárban. Az **Eudora** egy külön könyvtárban kapott helyet. Nagyon jó kis levelező progi. Talán ez a leghasznosabb az egész CD-n.
Finger: Eléggé hasznos könyvtár, ami a CD-n szerepel. Igaz, hogy egyébként egy filet sem tartalmaz, de azért tényleg hasznos. Nem foglal sok helyet ;) Hogy mire nem képesek a mai modern tömörítési technikák....
Gopher: Háááát. Ez is egy múzeumi darab: **Gopher** kliens **Windows 3.1** alá.
HotDog: Egy igen érdekes HTML editorról van szó. Jó tulajdonsága, hogy installálás után kitesz a munkaasztalra egy pár ikont, ám ezekre az ikonokra kattintva nem történik semmi. A programot csak manuálisan tudjuk elindítani, de már az indítás után öt különféle hibaüzenetet kapunk, hogy nem találja a program ezt-meg azt a file-t.
HotMetal: Ha a kutya lehetett forró az előző HTML editorban, akkor a fém miért ne legyen az. Ez a program is egy WEB szerkesztő.
HTML2TXT: Hasonló programról beszélünk, mint a **BBS2HTML**, csak jelen esetünkben egy HTML dokumentumot menthetünk le TXT file-ba. Megjegyzendő, hogy sokkal gyorsabban érjük el ugyanezt a hatást, ha a vágólapot használjuk a Windows-ban.
HTML mindenfélék: A következő HTML kezdetű könyvtárak tartalmát már nem írjuk le teljes részletességgel. Mindegyikben egy-egy HTML editor található. Azért van köztük egy-két jó is.
I-Phone: Na végre! - gondoltam magamban, amikor ezt a könytárat megláttam. Ez lenne a "*fejhallgató drivere*", amivel telefonálgathatunk a neten. Egyből meg is néztem, hogy mit tartalmaz ez a könyvtár. Hát, nem semmi. Egy TXT file található mindösszesen itt, ahol le van írva egy FTP cím, ahonnan letölthető a program. Azért már a CD-n lévő 38MB-nyi cucc mellé igazán feltehették volna azt a programot, ami miatt mindenki megveszi a **Phone Kit**-et.
Info-POP: Eléggé sejtelmes címe van: **Guide to Internet for Windows 3.1** Szintén nem mai darab

És ami még ezután jöhet: Ezenkívül még számtalan driver, FTP kliens, levelező program, browser, web editor, illetve egyéb hasonló témájú programok lelhetők fel a korongon. Nem írjuk le őket különkülön, mert nem érdemes. Szinte mindegyik Win 3.1 alá készült.

Végső összegzés
Sajnos egy olyan termékről kell beszélnünk, amelynél a készítők nem arra törekedtek, hogy kifogástalan minőségű, kiváló terméket (lásd CD Ultra :-) adjanak ki a kezükből, hanem hogy hogyan tudnának pár hét alatt meggazdagodni. Erre a legjobb alkalom az Internet. Úgyis mindenki arról beszél, sokan használják, és sokan meg is veszik a KIT-et. Gyorsan legyártottak egy fejhallgatós mikrofont, és adtak hozzá egy CD-t, amin olyan internetes programok szerepelnek, amelyek ma már nem mennek újdonság számba. Ja, és sokan az ingyenes telefonálás reményében veszik meg, holott nem is tudják arra használni, amire szeretnék, feltéve ha nem szerzik meg hozzá a megfelelő programot.

Kunci

A termék megvásárolható a MIXIM Kft. üzleteiben. Cím és telefonszám ld. a hátoldali hirdetésben.



Internet - **Pronet** módra
A mindenki számára elérhető megoldás

Az Internet sokszorosan körbejárt témájával kapcsolatban visszatérő és igen fontos kérdés az, hogyan és mely szolgáltatón keresztül csatlakozzunk. A több szolgáltatót is kipróbáltak számára nyilván könnyebb a választás, hiszen ismerik azokat a kérdéseket, melyekre adott válaszok alapján "megismerszik" a jó Internet szolgáltató.

Nem célunk azonban, hogy túlmisztifikáljuk az Internet használatához szükséges ismereteket. A hétköznapjaink szótárába becsempészett és szinte megszokott megannyi idegen, és sokak számára keveset mondó technikai kifejezés helyett a **Pronet Professional Internet Services** bemutatásál a legfontosabb jellemző, hogy mind kezdők, mind rendszeres felhasználók számára egyaránt professzionális szolgáltatást nyújt - minden rétegnek megfelelő áron.

A **Pronet** Magyarországon elsők között kínált lehetoséget az Internet kipróbálására ingyenesen terjesztett CD-n keresztül, melynek mind az első, mind a **Compfair '96** kiállításon megjelentett második verziója rendkívül nagy sikert aratott. A CD egyedülálló abban, hogy a **Pronet** szerverére konfigurált, ún. installációs csomagként muködik, lehetőséget adva a csatlakozás megteremtésére a számítástechnikában egyébként járatlanok számára is.

A CD révén a csatlakozni vágyók hozzájuthatnak e-mail és dial-up programokhoz, valamint a **Microsoft Internet Explorer** Browser-éhez. A CD alkalmazásával a felhasználók technikai hozzáértés vagy segédlet nélkül, automatikusan kapcsolódhatnak a **Pronet** szerveréhez, s élvezhetik a Világhálózat kimeríthetetlen információs lehetőségeit - 20 ÓRÁN ÁT INGYENESEN!
Az ingyenes 20 óra igénybevételének egyetlen fontos szabálya az, hogy a felhasználók csak hétvégén tehetik ezt, azaz péntek éjféltől vasárnap éjfélig a 20 óra felső határ eléréséig. Amennyiben a szolgáltatást ezt követően is igénybe kívánják venni, úgy a hozzáférés bármely megfelelő verzióját megrendelhetik a **Pronet** Web-oldalán, valamint az alább megadott telefonszámon és e-mail címen.

A **Pronet** legfontosabb célkitűzése az Internet-szolgáltatók közötti versenyben a legmegbízhatóbb Internet-hozzáférés garanciáinak megteremtésén túl az ügyfelekkel való legoptimálisabb együttműködésre irányuló üzletpolitika. Az egyszerű csatlakozási lehetőség biztosításán túl a cég hazánkban egyelőre nem alkalmazott ún. üzleti csomagokat is kínál kis- és nagyvállalkozásoknak egyaránt. Ezen csomagok a hosszabb távra tervező cégeknek, illetve magánszemélyeknek nyújtanak rendkívül kedvező hozzáférési lehetőségeket. (Lásd a mellékelt táblázatot!)

A felhasználók lehetőségeik ismeretében választhatnak a különböző hosszúságú időtartamokra vonatkozó verziók közül. A szolgáltatások díjszerkezetének megállapításakor a legváltozatosabb igényeket is igyekeznek figyelembe venni, hogy az Internet-hozzáférés minden érdeklődő számára megtérülő befektetés legyen.

Azok, akik egyelőre nem kívánják elkötelezni magukat a korlátlan előfizetés irányában, 1800 Ft + Áfa akciós áron választhatják a havi öt óra hozzáférést biztosító verziót, melynek meghaladása esetén a ténylegesen felhasznált extra idő 325 Ft/óra díjazásban kerül elszámolásra.

Az előfizetés típusa	Előfizetéskor fizetendő díj	Leosztott havidíj	Éves költség	Install költség	Összes megtakarítás
Havi fizetés	9500	6000	72000	3500	0
6 hónapos előfizetés	28800	4800	57600	0	7200
1 éves előfizetés	46800	3900	46800	0	25200
2 éves előfizetés	69120	2880	34560	0	74880

Természetesen mindig adott a lehetőség a verziók megváltoztatására, amennyiben a felhasználás volumenét tekintve lényegesen módosul.

A **Pronet** ügyfelei számíthatnak a 24 órás, ingyenes helpdesk-szolgáltatásra is, melynek elsődleges funkciója felhasználók teljeskörű technikai segédlete.

Egy Internet-szolgáltató vállalkozás sikerességének egyetlen igazi mércéje az előfizetők elégedettsége. E szellemben kínáljuk az ingyenes próba lehetőségét mindazoknak, akik egyelőre járatlanok az "Információs Szupersztráda" világában, illetve azoknak, akik további felhasználói gyakorlatot kívánnak szerezni a témában. Bízunk benne, hogy a próbaidő leteltével minden "tesztelőnket" elofizetőink táborában üdvözölhetjük. A korlátlan hozzáférés díját egy egész hónapra elengedjük mindazon ügyfeleinknek, akik szolgáltatásainkat eredményesen ajánlják másoknak.

További információkat a **Pronet** szolgáltatásairól a 266-7039-es telefonszámon, vagy az **info@pronet.hu** e-mail címen, illetve a **Pronet** Web-oldalán (**http://www.pronet.hu**) találhatnak.

És most néhány szó a CD Ultrán található ingyenes Pronet-Internet elérésről. Miután felinstalláltuk a **Pronet** keretrendszerét, nincs más dolgunk, mint az "Internet 5 perc alatt" gombot választani. Ez installálja nekünk a **Microsoft Internet Explorer**-ét (kb. 5-6 Win 3.1-es és Win 95-ös verzió közül választhatunk), majd a CD pairtasakján található kód segítségével máris elkezdhetjük 20 órán át tartó ingyenes barangolásunkat az Internet ösvényein. Fontos: ezt a lehetőséget csak hétvégéken, azaz péntek éjféltől vasárnap éjfélig használhatjuk ki! Akinek megtetszik a ez az Internet hozzáférés, az mindjárt a 20 óra kihasználása után elő is fizethet náluk a CD-n levő **Pronet** keretrendszerből, fel sem kell állni a gép mellől!



Microsoft Gamepad

Elsőként kivételesen nem egy új **Microsoft** software-ről írunk, hanem egy színvonalas harware kiegészítőről, a **Microsoft SideWinder** gamepad-ről. Ez egy igen szépen kivitelezett, nyolcgombos joystickként használható szerkezet. A játékkonzolokhoz kapható gamepad-ekhez hasonlóan ennek is két 'szarva' van, melyeknél fogva nagyon kényelmesen irányíthatjuk a játékokat — **Windows 95** alatt. Ez mondható talán egyetlen hibájának: DOS alatt még normál, 2 vagy 4 gombos üzemmódban sem hajlandó működni. Ha viszont **Windows 95**-ben DOS ablakot (vagy teljes képernyős DOS parancssort) indítunk, akkor már tökéletesen használható mindegyik játékhoz. Bal kézre esik a kerek, speciális formájú irányító, jobbra pedig hat gomb a nyolcból. Ezeket hüvelykujjainkkal kezelhetjük. A további két gomb hátul, alul helyezkedik el, mutatóujjaink alatt. (A nagyobb gombok közül a középsőt egy kis ponttal megjelölték, mint például a telefon vagy a numerikus billentyűzet 5-ös gombját, hogy a vakok is könnyen megtalálhassák, melyik az...)

Windows 95 programok közül a **Monster Truck Madness** kihasználta mind a 8 gombot, mindegyiknek volt valami funkciója. Ha egy játék nem kezelné automatikusan a 8 gombot, akkor sincs baj, a gamepad-hez adott kezelőprogram ugyanis megoldja ezt is. Ennek segítségével be lehet állítani, hogy az egyes gombok milyen billentyűnek feleljenek meg. Akinek még ez se elég, makrókat definiálhat a gombokhoz, azaz több gomb egymás utáni lenyomását rendelheti mindegyik game-pad-gombhoz. Az ilyen beállításokat aztán minden játékhoz külön elmenthetjük, a program azokat — megfelelő beállítás esetén — a játék indításakor automatikusan alkalmazza majd. A nyolc gombon kívül még 3 speciális funkciójú gomb is található. Ezek közül az egyik a makró funkciók alkalmazására szolgál, a másik egy külön **Start** gomb (ez ugyebár — **Windows 95**-ről lévén szó — elmaradhatatlan...), melyet néhány játék használ, ha fel van készítve ehhez a gamepad-hez. Az utolsó gomb pedig egy kis zöld LED-et kapcsolgat. Ezen kívül van még egy funkciója is ennek (valószínüleg ez a fő funkció): a gamepad hátán lévő csatlakozóra kapcsolt joystick-nak vagy másik gamepadnek adhatjuk át a vezérlést. A gamepad imént említett csatlakozójára sorban ráköthetünk másik három **SideWinder** gamepad-et, vagy egy darab **Microsoft SideWinder 3D Pro** joystick-et, esetleg más gyártók által előállított joystick-et vagy gamepad-et. Az elsőként említett lehetőség választása esetén akár négyen is játszhatunk ugyanazon a joystick porton keresztül. Ha más, DOS által is felismert gamepad-et kapcsolunk a **SideWinder** gamepad-re, akkor **Windows 95** indítása nélkül is lehetőség van annak használatára, csak a **Mode** gombbal erre az üzemmódra kell váltani.



A dobozban még egy leírás is volt, mely röviden leírja a gamepad installálását, de pontjai legtöbb esetben a 'nézzük meg az online kézikönyvet' szöveggel végződnek. Viszont mindezt tíz nyelven is elolvashatjuk. A szükséges driverek egy CD-n kaptak helyet, mellettük két **Microsoft** játék demoja található meg, a **GEX** és a **Marbles**.

Picture It!

A **Microsoft Picture It!** programja segítségével digitális fényképezőgéppel készített, vagy scannelt fényképeinkből állíthatunk össze mutatós, esetenként túl giccses montázsokat, illetve javíthatjuk a képek minőségét, retusálhatjuk azokat. Az elkészített kompozíciókat kinyomtathatjuk, slideshow-t csinálhatunk belőlük, vagy akár az **Internet**en keresztül elküldhetjük barátainknak, ismerőseink-nek. Fényképeink, vagy azok általunk kijelölt részleteinek retusálására a követ-kező eszközök állnak rendelkezésünkre (egyébként elég sokféle formátum betöltésére képes a program, pl. **JPEG**, **BMP**, **PhotoCD**, vagy **CorelDraw** file-ok):



Correct Tint: az általunk kiválasztott színösszetevő mennyiségét növelhetjük illetve csökkenthetjük. Érdemes keresni a képen egy olyan helyet, ami normál esetben fehér lenne, és ott figyelni, mikor lesz megfelelő a beállítás.

Brightness/Contrast: a kép világosságát és élességét szabályozhatjuk, egy kényelmes 'kezelőpulttal'.

Repair Red Eye: fényképezéskor a régebbi vakuk rossz hatással vannak a fényképezettek szemére, az elkészült képeken piros szeme van az embereknek. Ezen a hibán tudunk javítani ennek a funkciónak a segítségével.



Change Color: a kép színeit állíthatjuk segítségével, átszínezhetjük annak részeit.

Blur/Sharpen Focus: élesíthetjük vagy homályosíthatjuk a képet.

Make Transparent: áttetszővé tehetjük a képet, így azt másik kép fölé helyezve mindkettő látszódni fog. Ennek az erősségét is szabályozhatjuk egy tolókával.

Soften Edges: a kivágott részek széleit moshatjuk egybe vagy különíthetjük jól el a többi képrészlettől. Ennek segítségével még jobban kiemelhetjük a kép részleteit.

Az egyes eszközöknél vagy egy sávon tologathatunk egy mutatót a kívánt hatás erősségének állításához, vagy egy speciális, kerek vezérlőeszközzel állíthatjuk be a színt, majd a kör belsejében lévő részen a megfelelő árnyalatot.

A képrészletek kivágásával nagyon sokféle hatást érhetünk el. Többek között így tehetjük meg, hogy úgy helyezünk el valamit a képen, hogy az egy már ott levő tárgy mögé, de a háttér elé kerüljön. A kivágott részletre az összes fent felsorolt eszközt használhatjuk, így külön állíthatjuk be bármelyik rész világosságát, élességét, stb. Az ilyen kivágások elkészítéséhez először nagyjából körbe kell rajzolnunk a kiválasztott területet, majd utána a vonal darabjainak mozgatásával finomíthatjuk azt, hogy végül pontosan kövesse a tárgy vagy személy körvonalát. Érdekes lehetőség még az is, hogy ha van például két azonos beállítású csoportképünk, de az egyiken egyesek éppen nem a fényképezőgépre figyeltek, a másikon viszont igen, akkor a jobban sikerült részekből állítjuk elő a végleges képet.

A **Picture It!** programot azoknak ajánlanánk, akik sokat fényképeznek, **PhotoCD**-ket készíttetnek, vagy van digitális kamerájuk illetve scanner-ük, és szeretnék számítógéppel javítgatni képeik minőségét, vagy komolyabb fotolabor nélkül montázsokat készíteni.

Ja, és nincs a közelükben egy akármilyen verziójú **Photoshop**...

Dino

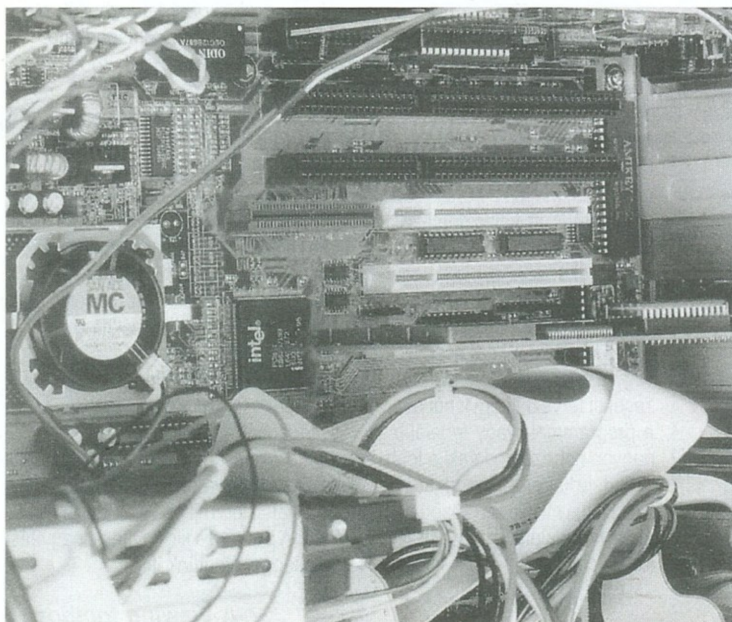
HARDVERGÖDÉS

Indulásként egy INTEL hír: tovább bővítette a Pentium alaplapok chipset kínálatát a vezető processzor gyártó cég. Az új chipset jelölése 430 TX. Legnagyobb újdonsága az UltraDMA/33, amely elnevezés egy új IDE átviteli szabvány az INTEL és a QUANTUM közös fejlesztése. A szabvány lehetővé teszi 33 Mb/s-os adatátvitel elérését IDE winchesterek segítségével. A szabvány nagy előnye, hogy nem változtattak a winchestercsatolók felépítésén, így a régebbi HDD-ket sem kell kidobni az is tökéletesen együttműködik az új UltraDMA/33 csatolókkal.

Részben az előbb említett új szabványnak köszönhetően, részben pedig a napjainkban oly népszerű 32 bites operációs rendszerek - Windows NT, Win95, OS2 - és az ezekre írt alkalmazások meglehetősen nagy háttértár igénye miatt a winchester-gyártók **egyre nagyobb kapacitással rendelkező HDD-ket dobnak piacra.** Az SCSI winchesterek között eddig sem volt szokatlan a több Gigabyte-os kapacitás, de az új EIDE felületű HDD megjelenése igencsak megkérdőjelezi az SCSI háttértárak magas árát.

Három vezető winchestergyártó is kirukkolt tavaszi újdonsággal: Az IBM DESKSTAR modellje 4.22 Gb kapacitásával igen figyelemreméltó. A MAXTOR két modelljével a 3.3 Gb-os CrystalMax-szal és az 5 Gb-os DiamondMax-szal szeretné meghódítani a piacot. A QUANTUM fejlesztői a már Magyarországon is kapható Fireball 3.5"-os széria 3.8 Gb-os változatával léptek színre, május elejére várható a Bigfoot széria 4.3 Gb-os, ill. júniusra a 6.5 Gb-os winchesterei. Ezeket az adatokat látva eltűnődhetünk azokon a nem is oly távoli időkön - 1995 nyara - amikor az volt a kérdés: vajon a BIOS ismeri-e az LBA módot, tehát az 540 Mb-nál nagyobb HDD-ket. Az adatokhoz kapcsolódva érdemes megjegyezni, hogy a winchester-gyártó cégek "történelmi okok miatt" a winchester kapacitását millió byte-ban adják meg. Tehát náluk 1 Mb = 1.000.000 byte-tal (1000*1000) és nem a számítástechnikában használt 1024*1024 azaz 1.048.576 byte-tal egyenlő. Ez - mint látható - 48.576 byte veszteséget jelent 1 Mb-nál. Például a fent említett Quantum Bigfoot nem 6.5 Gb-os a számítástechnikában használatos mértékegység szerint, hanem 6.3 Gb-os, egészen pontosan itt már 315.744.000 byte az eltérés a két használatban lévő mértékegység szerint.

Április elején érkezett Magyarországra a HERCULES cég legújabb fejlesztése az új Terminátor 3D/DX. A kártyán található S3 Virge DX az előző Virge VX továbbfejlesztett változata. A fejlesztés eredménye egy új 3D gyorsító amely elődjéhez képest - az alkalmazásoktól függően - 30-50 %-kal gyorsabb. A gyorsaság eléréséhez nemcsak az újjászervezett S3 Virge DX chip, hanem a kártyán található 35 ns single cycle EDO RAM-ok is segítséget nyújtanak. A Virge DX az EDO RAM-os változat, míg az SGRAM-osat Virge GX-nek hívják. Elméletileg az SGRAM gyorsabb az EDO-nál - mivel a kártyával azonos órajelen megy a RAM - de a 35 ns hozzáférésű EDO mégis nagyobb teljesítményt nyújt az EDO RAM-nak köszönhetően jóval alacsonyabb áron mint a konkurens cégek SGRAM-os Virge chip-es grafikus accelerator kártyái. A HERCULES Terminátor 3D DX nem csak sebességében múlja felül az eddigi 3D gyorsítókat, hanem tudásában is. A új Terminátor 3D DX 14 3D utasítást hajt végre hardverből - az előző Hercules széria 12 utasítást tudott - ezzel messze megelőzve a konkurenciát, mivel például a MATROX Mystique csak 4-et, az ATI 3D Expression-je 10-et tud. Az utasítások felsorolva a következők: Gouraud shading, Per-pixel divide, Bi-linear filtering, MIP mapping, Z-buffering, Video texturing, Alpha blending, Fog, Texture Compression, Sub-pixel accuracy, Command DMA, Texture Cache FIFO, Transparency, Single Pass True-Color Lightning. Az új utasítások között a sebességet erősen növeli a Command DMA, amely csak ezen a kártyán található meg. A Terminator 3D DX 170 Mhz DAC-cal rendelkezik, maximálisan 160 Hz-es képfrissítési frekvenciával. Maximális felbontása 1600x1280 non interlace módban. Ezenkívül érdekessége a MMX optimalizált MPEG-2 lejátszási képessége. Az ára 4Mb 35ns EDO RAM-mal 31.000,- Forint körül van.



Pentium alaplap új MMX Overdrive processzorral

Egy másik HERCULES hír: Az újabb kiadású, tehát március 10. utáni driver CD-vel rendelkező HERCULES Dynamite-ok BIOS-ai lehetővé teszik nagyobb képernyő-frissítési frekvenciák elérését.

A Dynamite 640x480-as felbontásban 200 Hz-re képes. Ez egyedülálló jelenleg a grafikus kártyák területén.

A Sound Blaster hangkártyáiról ismert **CREATIVE létrehozott egy 12x-es CD-ROM-ot,** amelyet az tesz különlegessé, hogy a házi zenei CD lejátszókhoz hasonlóan infra távirányítót kapott. A CD-ROM-ot így használhatjuk zenei CD-k hallgatására anélkül, hogy szoftverre lenne szükségünk.

Az amerikai ABIT cég létrehozta minden hardveres és házi gépszerelő álmát: **a jumper nélküli alaplapot.** Megszűnik tehát a rossz jumperolás által túlhajszolt és ezáltal tönkretett processzorok korszaka.

Az alaplapon szükséges beállításokat szoftver segítségével végezhetjük el, a processzor behelyezése után automatikus a detektálás, így nem kell annak típusát és órajelfrekvenciáját ismerni a megfelelő használathoz.

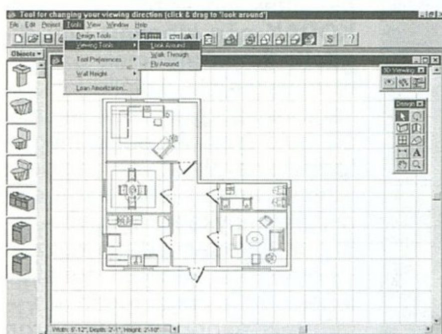
A filmgyártásban és kamera előállításban vezető amerikai **KODAK cég kihozott egy digitális kamerát,** amely az egyre népszerűbb digitális fotózás iránti vágyat igyekszik kielégíteni elérhető áron. Az eddig megjelent kamerák ugyan mindent tudtak, amit el lehet várni egy digitális fényképezőgéptől - tehát mágneses adathordozón való tárolás, későbbi editálási lehetőség számítógépen stb. - mindezt azonban olyan áron amely csak profi fotósoknak tette lehetővé egy kamera beszerzését.

A KODAK által kihozott kamera legfőbb érve az ára: 200$ ami kb. 36.000,- Ft-nak felel meg. Ezáltal széles rétegek által elérhető lesz a digitális fotózás, és az előhívási díjra nem kell többet költeni, hiszen az elkészült képek számítógépen azonnal megtekinthetőek.

Az INTEL kibocsájtotta az PENTIUM MMX processzor OVERDRIVE változatát. Az OVERDRIVE MMX régebbi pl. 100 Mhz-es PENTIUM processzor teljesítményét alaplapcsere nélkül egy 166 Mhz-es MMX-es teljesítményére bővíti. Magyarországon egyelőre nem kapható.

3D rovat: 3D Home Design

A szerkesztőségbe érkező levelekből, véleményekből az derül ki, hogy a kedves olvasók team-ünk tagjait vicces fickóknak tartják. Ez nagyjából így is van, viszont a dolognak van egy árnyékosabb oldala is. Mégpedig az, hogy ha egy játékról írunk valamit, akkor muszáj hozzá kitalálni néhány poént, mert különben oda az image. A poéngyártás pedig igencsak fárasztó dolog **(főleg, amikor "valaki" a felét kicenzúrázza - Stöki)**. Ezért is örültünk meg olyan nagyon, amikor a **3D Home Design** tesztelését a mi nyakunkba sózták. Ez ugyanis egy **Windows**-os utility, amihez egy "komoly" cikket kért a tisztelt főszerkesztő, úgyhogy ebben az írásunkban kivételesen el fogjuk hagyni a vicces szóvirágokat, és megmutatjuk a komolyabb oldalunkat.



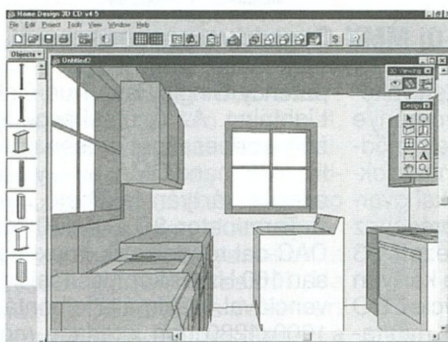
Az **Expert Software** neve már ismerős lehet azok számára, akik nem csak játékra használják a számítógépüket, az említett cég ugyanis a pici, ámde hasznos felhasználói programok fejlesztésére specializálta magát. Az általa kiadott termékek széles palettáján az utazástervező és díszkert-dizájnoló programokat éppúgy megtaláljuk, mint az üdvözlőkártya-készítő utilityket és a képgyűjteményeket. Nem lepődtünk meg hát, amikor megtudtuk, hogy a **3D Home Design** névre hallgató szoftver egy egész ház megtervezésére és berendezésére ad lehetőséget. A program dobozán virító ***"Over 1,500,000 sold!"***-matrica pedig csak felkeltette az érdeklődésünket, mert bestsellert még úgysem teszteltünk.

Először is, le kell szögeznünk, hogy ez a szoftver nem építészmérnökök számára készült. Azt senki ne várja el, hogy egy CAD-szintű tervezést lehessen vele megvalósítani. Ugyanis a **3D Home Design** alkotóinak bevallott szándéka az, hogy eme utilityvel az egyszerű laikus számára próbálják meg emberközelivé varázsolni a háztervezés bonyolult műveletét. Eláruljuk: ez maradéktalanul sikerült is.

Installálás után a megszokottan igényes tervezői környezet fogadja a felhasználót, amiben azonban a sok ikon és menüpont miatt talán kissé nehéz eligazodni. Ezért most következzen egy rövidke segítségnyújtás azoknak, akik még csak most ismerkednek a szoftverrel. A legnagyobb ablakban a tervet látjuk, mellette jobb oldalon az **Objects** névre hallgató terv- és berendezésgyűjteményt, bal oldalon pedig két toolbox, a **Design** és a **Viewing** kapott helyet. Most ismertetjük a legfontosabb opciókat, tool-okat, mert a felhasználói kézikönyv bizony néhol tanácstalanságban hagyja az embert:

Az Objects toolkit

Ez tulajdonképpen egy olyan katalógus, amiből mindenfélét beépíthetünk készülő tervünkhöz. Az előre elkészített tervsémák (itt olyan tipikus házterveket találunk, mint a központi előszobás lakás) mellett a berendezési tárgyakat is itt választhatjuk ki, sőt, ha akarjuk, egész berendezés-garnitúrák közül is válogathatunk. S ha ez még nem lenne elég, olyan nyalánkságokat is fellelhetünk, mint a kerti eszközök, vagy a speciális tetők. Berendezéseket tervezni nem lehet ezzel a programmal (vagy legalábbis nagyon nehezen), de aki a többszáz-féle kanapé, oszlop, asztal, szék és még ki tudja mi minden között nem talál magának megdelelőt, az nyalja ki a fülemből az akácmézet.



A Design toolbox

Ez a tíz ikon a szoftver "lelke". Talán az lesz a legokosabb, ha szépen sorjában kivesézzük mindet:

Select: Ennek az ikonnak a segítségével az egérgombot lenyomva, egy területet kijelölve kiválszthatunk egy, vagy több, a tervünkön szereplő komponenst, amiket aztán lehet másolni, forgatni, törölni, stb.

Rotate: A kijelölt komponens(eke)t tudjuk forgatni, ha ez a gomb aktív.

Wall: A terven az egérgomb folyamatos nyomása mellett húzhatunk egy falat. Ha ezután kétszer rákattintunk a falra, akkor egy olyan ablakot kapunk, aminek a segítségével beállíthatjuk a fal alapvető jellemzőit, például a vastagságát és a színét (egyébként a legtöbb komponensnél hasonló módszerrel szintén előcsalogatható egy ilyen beállítás-ablak).

Door: Ezt az ikont aktiválva az ajtókat rakhatjuk be a falak közé. Ezután a dupla-klikk után beállíthatjuk az ajtó típusát, színét, méretét és nyílási szögét.

Window: Hasonló a **Door** menüponthoz, csak itt az ablakokat tervezhetjük meg. Méret, szín és rácsozás megadható.

Roof: Egy kismalac, roof, roof, roof. Azazhogy tetőt húzhatunk a házunk fölé, ha ezt az ikont használjuk. A beállítás-ablakban a tető színét és magasságát tervezhetjük meg.

Dimension: Ha kijelölünk egy területet, akkor megkapjuk a pontos méreteit, azaz ezzel az ikonnal méretezhetjük le a házat. A szoftver az angol és az emberi mértékrendszert egyaránt ismeri.

Text: Egy kisebb szöveget írhatunk a tervrajzra. Betűtípus és méret megadható.

Scroll: Aki lassúnak találja a lenti kis nyilakat, az aktiválva ezt a gombot, gyorsan mozoghat a tervrajzon.

Zoom: A szokásos kicsinyítési / nagyítási lehetőséggel élhetünk itt.

A Viewing toolbox

A másik nagyon fontos **Toolkit**, melynek segítségével kívül-belül megismerhetjük az általunk tervezett házikót. Szintén több ikonja van, nevezetesen három:

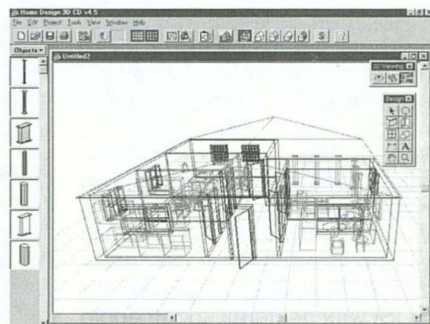
Walk Trough: Az egérgombot nyomva tartva és a pointert mozgatva sétálhatunk előre, hátra, illetve oldalazhatunk.

Looking Around: Szintén nyomva tartva az egérgombot, és valamelyik irányba mozgatva a kurzort fordulhatunk a tengelyünk körül. Az előző ikon és ezen opció együttes alkalmazásával az egész ház bejárható.

Flying Around: Helikopter-távlatból körülrepülhetjük a házat, sőt, még a ház alá(!) is repülhetünk!

A főmenü

A főmenüben többnyire a már ismertetett opciók szerepelnek még egyszer, de van még néhány fontosabb menüpont, melyeket a következőkben tárgyalunk (arra bizonyára mindenki rájön magától is, hogy a bűvös **File**, **Open**, **Window**, stb. menüpontok mire jók.). A legfontosabb tudnivaló talán az, hogy többemeletesre is tervezhetjük a házunkat. Ez az **Edit** menü **Select All**, majd a **Copy To-Upper Floor** menüpontjaival érhető el, ekkor a **View** menüben a **Floors**-t választva váltogathatunk az egyes emeletek között. Aztán, van még a főmenüben egy csomó újabb méretezés és kameraszög, de ezek felfedezését a kedves olvasóra bízzuk (azt azért eláruljuk, hogy a lemért / kész házra csinálhatunk egy teljes és egy amortizációs költségvetést). A házat megnézhetjük még néhány érdekes nézetből, például úgy, hogy az összes tervezett vonalunk 3D-ben látszódjék (tök jól néz ki), a **3D Reality View** ikonnal pedig azt tesztelhetjük, hogy az eddig rajzfilm-szerűen kinéző házunk hogyan is fest a valóságban. Ekkor egy újabb ablakot kapunk, ahol a falakra mindenféle textúrákat húzhatunk (pl.: tégla, fa, stb., van vagy 30 darab), és így egy többé-kevésbé valósághű képet kaphatunk.



A Home Video Gallery

A programhoz tartozik még ez a kis igényes .avi-gyűjtemény, ahol 24 szép házról találhatunk adatokat, egy-egy videot, és természetesen a tervrajzokat. A házak között találhatunk családi házakat, víkendházakat, modern és kalsszikus épületeket. Szép és hasznos funkció, amiből rengeteg ötletet lehet meríteni.

Nos, ennyi talán elég lesz ahhoz, hogy mindenki meg tudja dizájnolni a maga kis háromemeletes luxusputriját. őszintén megmondjuk, hogy mi nem nagyon szeretünk dicsérni senkit és semmit (elvégre ez is az image része), de ez a program tényleg elnyerte a tetszésünket. Aki hobbiszinten foglalkozik ilyesmivel, az feltétlenül vegye meg (figyelitek, mit írtunk le éppen most?) ezt a remek kis szoftvert, mert primán el lehet vele szórakozni. És bár nem valószínű, hogy egy építészmérnök ezzel fogja megtervezni a *Parlament V2.0*-át, de arra tökéletes, hogy a kedves kuncsaft elmagyarázza neki, hogy mi az elképzelése (Sőt, mivel a tervrajz CAD-kompatibilis, a mérnöknek még némi segítségül is szolgálhat a kész mű). Korrekt kis programot adott ki a kezei közül az **Expert Software**, mindenkinek csak ajánlani tudjuk.

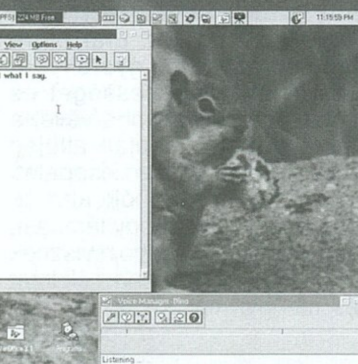
Stöki / H2-Óhhh Team

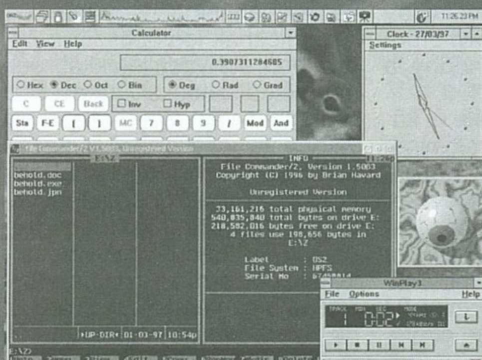
A szoftver angol, és hamarosan megjelenő magyar nyelvű változata megvásárolható:
ASPECT Kft., Budapest, Hegedűs Gyula u.7. Tel.:111-0080, 111-5068, Fax: 132-9380.

OS/2 *Warp* 4

A legutolsó Compfair óta már itthon is kapni lehet az **IBM** 32 bites operációs rendszerének, az **OS/2 Warp**-nak legújabb, 4-es (a fejlesztés alatt *Merlin* kódnéven emlegetett) verzióját. Ezen az oldalon erről ejtünk pár szót, a teljesség igénye nélkül, a főbb funkciókat kiemelve.

Számos újítás található a 4-es Warp-ban. Legelőször azt lehet észrevenni, hogy a Desktop megváltozott: a Windows '95-ben lévőhöz hasonló 'tálca' került rá, **WarpCenter** néven. Ez az objektum-orientált irányítópult alaphelyzetben a képernyő tetején található. A *Start* gombot egy *OS/2 Warp* feliratú helyettesíti, melynek működése valamennyire különbözik a Win '95-ösétől. Ugyanis nem lehet lenyomott gomb mellett húzogatni az egeret, hanem minden kiválasztáshoz meg kell nyomnunk egyszer az egér gombját. A tálca *Connections* sorából többek között egy rendszerezett WWW lista is nyílik, néhány nagyobb WWW címmel, mint például az **IBM** oldalai, vagy a HappyPuppy. Ugyanitt nyílik lehetőség a winchestereken, CD-ken és floppykon történő böngészésre is, a megjelenő menüben egy gombnyomással nyithatjuk meg az egyes alkönyvtárakat.

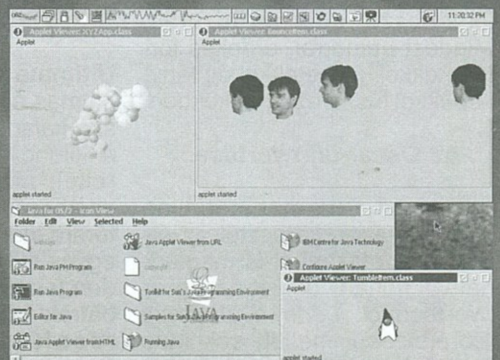




A **WarpCenter**-en található még többek között egy kijelző, melyen választhatunk, hogy a processzor terheltségét szeretnénk figyelni, vagy valamelyik partíció telítettségét (esetleg a notebook akkumulátorának állapotát). Ettől jobbra különböző tálcákat definiálhatunk, melyekre programokat illetve programcsoportokat helyezhetünk el, az elérésüket megkönnyítve. Ezeket egyszeri gombnyomással indíthatjuk el innen, illetve a jobb oldali gombbal drag-and-drop műveleteket végezhetünk. Mivel — hacsak nem kapcsoljuk ki — a **WarpCenter** mindig látható a képernyőn, ezért bármilyen alkalmazást is indítottunk el (akár maximálisra nagyítva), gyorsan elérhetjük a **WarpCenter** tálcáin elhelyezett programjait.

Nagyobb újítás az **IBM VoiceType** integrálása. Ennek a régóta megkezdett fejlesztésnek a segítségével beszéddel irányíthatjuk az OS/2-t, vagy szövegeket diktálhatunk a szövegszerkesztőnek. A majdani magyar verzió sajnos nem fogja ezt tartalmazni, tehát magyarul nem lehet majd irányítani a gépet (angol, francia, német, spanyol és olasz nyelvű verziók lesznek csak a **VoiceType**-ból). A Warp 4 dobozában a könyvek és CD-k mellett egy fejhallgatóval egybeépített mikrofon is található, mely praktikusan használható az irányításhoz. Az egyik fülünkhöz kerül egy hangszóró, szájunk elé pedig egy kis mikrofon lóg be. Az **IBM VoiceType** elég nagy beépített szókészlettel rendelkezik, a legtöbb programhoz tartozik egy-egy hangmintagyűjtemény. 22000 szavas az alapszótára, de kapható egy 42000 szavas kiegészítés, mely jogi és egészségügyi kifejezéseket tartalmaz. Ha egy szó szerepel a szótárban, az azt jelenti, hogy nem kell előre betanítanunk, mint például a *SoundBlaster 16* kártyához kapott *VoiceAssist* esetén. Ha mégis több szóra lenne szükségünk, mint amennyit az alap **VoiceType** tartalmaz, akkor sincs baj, a program menüpontjaihoz, nyomógombjaihoz vagy begépelt szavakhoz beállíthatjuk a megfelelő hangmintát. Diktáláshoz elég annyit mondanunk, hogy '*Begin dictate*', és már kezdhetjük is a szöveget, arra kell csak vigyázni, hogy megfelelő hosszúságú szünetet tartsunk a szavak között. Ami problémát okozhat még a nem angol anyanyelvű felhasználóknak, az az, hogy ha nem tökéletes a kiejtésük, akkor elég érdekes eredménye lehet a diktálásnak. Tapasztalatunk szerint ugyanis a program arra törekszik, hogy minél több szót ismerjen fel. Ha tehát a kimondott szó egy kicsit is hasonlít valamelyikhez, amelyet megtalál a szótárában, akkor azt rögtön be is írja a szövegbe. Tesztelésre használható egy kis program, mely megjeleníti Európa térképét, és az általunk mondott országokat átfesti különböző színűekre. Diktáláskor képernyőn megjelenő szavak a következő egy-két szó hatására még megváltozhatnak, feltehetőleg a gyakoribb szókapcsolatokra alapozza az ilyen utólagos egyeztetéseket a beszédfelismerő.

Az új **Warp Java** applet-ek futtatására is lehetőséget teremt. Teljes **Java** fejlesztői környezetet találunk benne, **Java** szerkesztővel, fordítóval, HTML formátumú dokumentációval és számos mintaprogrammal együtt. A **Java** applet-ek előnye a platformfüggetlenség, így elsősorban az Internetes alkalmazások esetén nagyon hasznos.



Egyszerű lehetőség van más **OS/2**-esekkel, vagy akár más operációs rendszerű, a helyi hálózatba kapcsolt gépekkel kapcsolatot teremteni. A távoli gépeken levő alkalmazásokat, file-okat is úgy fogjuk látni, mintha a sajátunkon lenne, ugyanúgy futtathatjuk őket, illetve alkalmazhatunk rájuk drag-and-drop műveleteket.

A **Warp 4**-nek már nincsen **WinOS/2**-es, illetve anélküli verziója, az operációs rendszer mindenképpen tartalmazza a **Windows** programok indításához szükséges kódot. A Windows-os programok indítása megbízhatóbb és jobb, mint az **Warp 3** és **Windows 3.1** együttes installálása esetén, bár sebességben azért nem teljesen olyan, mintha csak Windows alól indítanánk egy programot (például egy **WinPlay3**-mal lejátszott MPEG Layer3 file eléggé akadozott).

Az operációs rendszer CD-jén található meg a **BonusPak**, mely egyúttal a 3-as **Warp**-nál is megtalálható utility-k új verzióit tartalmazza: *IBM Works* programcsomag, *Faxworks for OS/2*, *HyperAccess Lite* kommunikációs program, stb. A második CD számos hardware eszközhöz tartalmaz OS/2-es driver-t, melyek listája kényelmesen nézhető végig a mellékelt HTML file-ok segítségével. Külön CD-n kapott helyet a *Lotus Notes* levelezőprogram. Még egy CD található a dobozban, melyen sok program demoja található meg, például a **SimCity**, az **Image Alchemy**, és a **Partition Magic OS/2**-es verziója. Ezen a CD-n van még a *Klondike Solitaire* **VoiceType** verziója is, melyben lehetőség van arra, hogy egér és billentyűzet nélkül kártyázhunk. A legfigyelemreméltóbb viszont a *StarOffice* 30 napig kipróbálható, 3.1-es verziója, mely a **Works**-höz hasonlóan egy teljes irodai programcsomag, szövegszerkesztővel, táblázatkezelővel, vektorgrafikás és bittérképes rajzolóprogrammal. Ennek nemrég jelent meg a 4.0-ás verziója is. Egyik fő előnye a **StarOffice**-nak az ára, mely elég alacsony, diákoknak ráadásul további kedvezmény jár.

Nőtt az operációs rendszer hardware-igénye, az eddigi 386-os minimum 486-ra nőtt, ami mondjuk megérthető a jelenlegi fejlődés esetén, de ahhoz, hogy minden megfelelő sebességgel fusson, nem árt egy Pentium, jó sok memóriával (64 MB körüli memória már megfelelő lehet, 32-nél még elég sokat swapelt). A **VoiceType** használata is növeli a memóriaigényt, ha kevés a RAM, az meg is látszik a működésében: lassabb lesz a diktálás menete.

Végül szeretnénk köszönetet mondani az **IBM Magyarország**nak, hogy két hétre kölcsönzött számunkra egy **Warp 4**-est.

Dino

Microsoft Cinemania Oscar-díj jóslatok

A **Microsoft Cinemania Online** (http://cinemania.msn.com/) Internet filmkalauz a 69. Oscar-díj kiosztásra készülő programjában a leghíresebb hollywoodi fodrászokkal és a las vegasi *Lenny Del Genio*-val együtt különleges tartalommal várja az érdeklődőket. Az Oscar-díj kiadásban a jelöltek bemutatása mellett *Leonard Maltin* és *Sheila Benson* filmkritikái, a jelöltekkel készült interjúk és a rendezvény szervezőivel készített riportok lesznek fellelhetőek. A **Cinemania** az Oscar-ról kiadott hivatalos adatok és érdekességek tekintetében is részletes és szórakoztató anyagot szolgáltat a Web-en.

Haj-szakértők

A **Cinemania** híres fodrászokat kért fel arra, hogy jósolják meg, ki nyer idén Oscar-díjat. A jóslatok a "*Hair Apparent*" cikkben találhatóak. "*Ki is tudhatna többet arról ami a kulisszák mögött történik, mint az, aki nap mint nap közeli kapcsolatba kerül Hollywood hírességeivel.*" mondta *Jim Emerson*, a **Cinemania** szerkesztője. További érdekesség, hogy **Beverly Hills** legnevesebb hajszobrásza bemutatja az idény legvonzóbb, legrosszabb és legtöbbször utánzott frizuráit. Mindezt humorral, érdekes történetekkel, idézetekkel és fényképekkel fűszerezett cikkekben.

Az Oscar-díj nyertese...

A **Cinemania** online szolgáltatásán keresztül az érdeklődők már most is megtudhatnak néhány dolgot az Oscar nyerteseiről. *Lenny Del Genio* előrejelzései mellett sok más forrásból származó jóslatból is tudomást szerezhetünk a legesélyesebb jelöltekről.

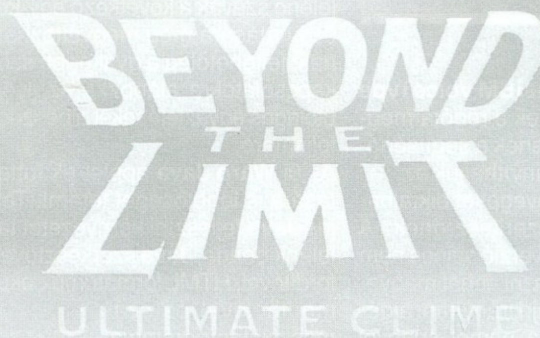
Felhasználók is részt vehetnek

A hozzáértők véleményét figyelembe véve, vagy saját megérzéseikre támaszkodva a felhasználók is megjósolhatják, mely filmek és színészek kapnak idén Oscar-díjat. A **Cinemania** helyszín legszerencsésebb látogatója két jegyet nyer **Los Angeles**-be az 1998. évi 70. Oscar-díj kiosztásra.

A **Cinemania** interaktív online filmkalauz a legfrissebb filmbemutatók, kritikák és adatok egyedülálló tárháza. Sokrétű tartalma között híres személyiségekkel készült riportok, beszámolók, hang- és filmrészletek, valamint filmkritikák és életrajzok adatbázisa egyaránt megtalálható. A helyszín részletes betekintést nyújt minden filmes eseménybe, legyen az díjkiosztó rendezvény, fesztivál vagy hollywoodi pletyka.



A Microsoft Beyond the Limit:



Ultimate Climb valósághű, izgalmas és tanulságos hegymászó kaland gyerekeknek

A kilenc évesnél idősebb gyerekek most érdekes, de sok esetben veszélyes hegymászó túrára indulhatnak, ahol minden egyes mozdulat számít és minden felelősség a kalandra kész bátrak vállán nyugszik. A **Microsoft** új kalandjátéka, a **Beyond the Limit: Ultimate Climb** Észak-Amerika délnyugati részén játszódik, valósághű, látványban gazdag háromdimenziós környezete sok kihívást tartogat. A nehéz helyzetek megoldása és az akadályok legyőzése mellett a játék több, mint 100 egyedülállóan valósághű sivatagi helyszínt tartalmaz, köztük hegyi utakkal, csupasz sziklafalakkal és vadállatokkal.

A döntés a gyerekek kezében van

Már a legelső lépések megtételekor is a játékos dönt mindenről, többek között nagy jelentősége lesz annak, hogy mely szereplővel indulnak útra, visznek-e magukkal térképet, az alapvető felszerelés náluk lesz-e, illetve az, hogy az utat előre megtervezik-e. A gyerekek a szereplők állóképességét és adottságait figyelembe véve, a térkép adatai alapján állítják össze a hegymászó csapatot. A felszerelést is ők állítják össze, eldöntve, hogy lámpást, vagy elsősegély dobozt visznek magukkal, hogy mennyi élelmet és mennyi mászóeszközt csomagolnak be az útra.

A gyerekek már a hegymászó túra legelején érezni fogják, hogy ezek milyen fontosak a sikeres hegymászáshoz, de hamarosan megtanulják azt is, hogyan kell beosztani az ellátmányt, az energiát és hogyan vigyázzanak épségükre. A képernyőn figyelemmel kísérhető az energiaszint változása, így könnyebben dönthetnek arról, mikor tartanak pihenőt, vagy például azt, hogy mennyi erőre van szükség ahhoz, hogy a hegycsúcsra felérjenek.

A mászás során többféle út közül választhatnak, melyek mindegyike másfelé visz. Lehet, hogy jó döntést hoznak, és közelebb kerülnek a célhoz, de lehet, hogy a barlang, ahová betértek, hirtelen véget ér. A játékban található több, mint 24 mászófal és két teljesen eltérő, tekervényes ösvényekkel teli út várja a játékosokat, akik újra és újra útra kelhetnek, hogy képességeiket továbbfejlesszék, az egész területet megismerjék.



Kaland, amelyben minden lépés külön kihívás

A túléléshez átgondolt döntésekre és higgadt gondolkodásra van szükség. A gyerekek a kihívásoknak csak akkor felelhetnek meg, ha okosan állítják össze eszközeiket (vagy okosan használják, amit a túra során találnak), és jól használják fel a túraleírás hasznos tanácsait. A játékosok önállóan, vagy a játék elején kiválasztható túravezetővel indulhatnak útra. Amennyiben segítségre van szükségük, a **Beyond the Limit: Ultimate Climb** száznál több hangfájlja nyújt gyakorlati tanácsot.

Bár első látásra csak szórakoztató játéknak tűnik, a **Beyond the Limit: Ultimate Climb** életszerű, valós problémák megoldására tanítja a gyerekeket. Túlélési taktikákat tanulnak, szokatlan helyzetekben is feltalálják magukat, megtanulnak gazdálkodni a rendelkezésükre álló eszközökkel és anyagokkal, és azt is megtudják, hogy hogyan kerüljék el a vadállatokat. A játék kritikus gondolkodásra, döntéshozatalra, tervezésre és erőforrás kezelésre is oktat, mindezt valósághű helyzetekben. A játék több, mint 75 gondolkodtató, akcióban és izgalomban bővelkedő részből áll össze, a hegycsúcsra feljutni valóban komoly kihívás.

A hegymászás során az egyik legnagyobb kihívást az jelenti, hogy nem csak a hegymászó útját kell megválasztani, hanem azt is, hogy mikor hol kapaszkodik, vagy hogyan kerüli ki a mozgó sziklákat. Ezen kívül a hegymászó eszközöket is okosan kell beosztani ahhoz, hogy végül felérjünk a hegy tetejére.

A játékosnak legtöbbször a hegyekben élő vadállatokkal, például vaddisznókkal, medvékkel és egyéb veszélyes állatokkal való találkozáskor kell gyors és jó döntést hoznia, de komoly feladatot jelent az út során felmerülő egyéb akadályok legyőzése is. Régi bányák mélyén csillékben utazni talán izgalmasabb, mint a vidámparki hullámvasút, de sokkal veszélyesebb is!



Olyan, mint az igazi hegymászás

A **Beyond the Limit: Ultimate Climb** anyaga valódi szereplőkkel és állatokkal készült egy los angelesi filmstúdióban. A jelenetek látványos, háromdimenziós hegyi környezete a valódi hegymászáshoz nagyon közeli, izgalomban és kalandban gazdag élményt nyújt. A játék magával ragadó hegymászó kalandja a létező legvalószerűbb hegymászást kínálja, anélkül, hogy a gyerekek a házat elhagynák.

The Magic School Bus

San Francisco utcáján több ezer gyerek gyűlik össze, hogy együtt ünnepeljék a **Föld Napját**, részt vegyenek a "*Gyerekek a békéért: együtt egy jobb jövőért*" rendezvényen. A **Microsoft** most új lehetőséget kínál a Föld egyik legkülönlegesebb területének felfedezésére: irány az esőerdő! A **Microsoft** kiadásában megjelenő **Scholastic's The Magic School Bus** CD-ROM sorozat legújabb tagja a **Scholastic's The Magic SchoolBus Explores the Rainforest** szórakoztató, oktató jellegű kirándulás Costa Rica esőerdeibe.

A **Scholastic's The Magic School Bus Explores the Rainforest** a 6-10 éves korosztály számára készült sikeres interaktív multimédia tudományos kalandsorozat hatodik tagja. A sorozat a **Scholastic's** díjnyertes könyvei és a PBS televízióműsorai alapján készül, a középpontban az utánozhatatlan *Ms. Frizzle* tanárnővel és kíváncsi osztályával. A gyerekek a tudomány és a technológia világát oktató és szórakoztató jellegű feladatokon keresztül fedezik fel.

A felfedezőúton az irányítás mindvégig a gyerekek kezében van, ők döntik el, hogy "Friz" és tanítványai mikor, merre indulnak az egzotikus növényektől és állatoktól hemzsegő esőerdőben. Az osztály a gazdag ökorendszert "bioklónozva" esőerdővé alakítja át az osztálytermet. A gyerekek a busszal bármerre utazhatnak, és mivel a busz képes az esőerdő élőlényeihez - kígyókhoz, sashoz - hasonló alakot ölteni, az állatok szemszögéből is megismerkedhetnek a környezettel. A kalandozás során felfedezhetik az esőerdő sokrétű élővilágát, megismerkedhetnek fontos tudományos tényekkel és különféle érdekes, szórakoztató figurákkal is találkozhatnak, ilyen például *El Tigre* a jaguár, vagy *Iggy Wanna*, az iguána.

"*Hosszú felméréseket folytattunk, szülők és tanárok véleményét kértük ki, hogy megtudjuk, szerintük milyen a hatékony oktató jellegű program*" mondta *Lisa Brummel*, a **Microsoft** interaktív média csoport gyermekeknek készülő termékekkel foglalkozó egységének termékmenedzsere. "*Még ennél is fontosabb volt azonban az, hogy maguk a gyerekek mit várnak el egy-egy szoftvertől. Nagyon érdekli őket a környezet és szeretnének minél többet megtudni a Föld különféle ökorendszereiről.*" A **Scholastic's The Magic School Bus Explores the Rainforest** az egyik legérdekesebb helyszínre viszi a gyerekeket, ahol megtanulhatják, mi az, ami valóban különlegessé teszi az esőerdőt.

Az előző **Magic School Bus** termékekhez képest a **Magic SchoolBus Explores the Rainforest** több új jellemzővel is rendelkezik. A különféle újítások és az öt új multimédia eszköz a programot még szórakoztatóbbá és még érdekesebbé teszik:

Field Guide. A helyszín közelebbi megismerésében segít, például megtudhatjuk, hogyan kell kimondani az egzotikus fajták nevét.

Spotting Scop. Könnyebb rátalálni a távoli akciókra, így nem maradunk le arról sem, hogyan mászik fára az ocelot.

Magnifying Glass. A klasszikus nagyító, amellyel közelebbről is megszemlélhetjük az esőerdő lakóinak életét, például a termeszek várát.

Butterfly Net. A lepkehálóval színes fényképeken nézhetjük meg a különféle pillangókat.

Microphone. A mikrofonnal az esőerdő hangjait - többek között a jaguár üvöltését - hallgathatjuk.

Három új fontos jellemző. A nagyothalló vagy siket gyerekek érdekében készült el a **The Magic School Bus** fő dalának leirata. A szöveg bármikor leállítható, így a gyerekeknek több ideje jut a párbeszédek elolvasására, míg a CD-ROM-on található captions.txt fájlból kinyomtathatják vagy elolvashatják a beszélt dialógusokat.

"*A* ***Scholastic's The Magic SchoolBus Explores the Rainforest*** *izgalmas program, mellyel a Ms. Frizzle varázslatos osztálytermében és a külső helyszíneken életre kelő kalandok során a gyerekek fontos tudományos adatokat sajátíthatnak el*" mondta *Merle Marsh*, a marylandi **Worcester Country School** igazgatója. "*A gyerekek nagyon szeretnek a környezetről tanulni, az esőerdő kifejezetten érdekli őket, kiváló lehetőség arra, hogy a tudás otthon és az iskolában is élvezetesebb legyen, hogy végre minden nap a Föld napja lehessen.*"

A legújabb interaktív kalandban 14 játék és feladat várja a felfedezésre kész gyerekeket. A kalandban sok tudományos ténnyel ismerkednek meg, miközben a tanulás szórakoztató és az idő gyorsan elrepül. A "**Lizard Racer**"-rel a gyerekek olyan gyíkot készítenek, amely képes a vízen futni. Megtanulhatják például azt, hogy az egyes állatok hogyan alkalmazkodnak környezetükhöz, hogyan látnak a sötétben, és megtudhatják azt is, melyikük hol lakik. *Ms. Frizzle* és osztálya több, mint 20 multimédia előadást készített, teli videófilmekkel, magyarázatokkal, hanganyaggal, fényképekkel és látványos animációkkal. A kiselőadásokból érdekes dolgokat tudhatunk meg, többek között azt is, milyen szerepet játszanak a rovarok az esőerdő életében, vagy azt, hogy milyen sok fontos termék származik az esőerdőből, például gyógyszerek, gyümölcsök és a csokoládé is innen kerül otthonunkba. Az útinapló új szövegszerkesztő, mellyel a gyerekek az utazás során leírhatják mindazt, amit megtanultak. A **Scholastic's The Magic SchoolBus Explores the Rainforest** olyan szórakoztató, de hatékony oktató jellegű multimédia termék, melyet nem csak a gyerekek fognak hosszú időn át használni, hanem a szülők elismerését is kivívja.



A **Microsoft** a new yorki központú **Music Pen**-nel együttműködésben készítette el a CD-t. A **Scholastic's The Magic SchoolBus** CD-ROM sorozatban eddig megjelent termékek a szülők és a tanárok elismerése mellett az iparág számos jelentős díját is elnyerték, köztük a **Software Publisher's Association Codie** díját a "*Legjobb oktató jellegű termék kisiskolásoknak*" díját és a **National Parenting Center** "*Elismerő pecsétjét*" is. A **Microsoft Scholastic's The Magic SchoolBus** CD-ROM sorozatát legutóbb a **FamilyPC** "*Otthoni felhasználásra ajánlott szoftver*" oktatási szoftver kategóriájában díjazták és bekerült a **Toy Testing Council** "*1997 legjobb programjai*" listájába is.

A **Scholastic's The Magic SchoolBus Explores the Rainforest** iskolai kiadása iskolák, könyvtárak és múzeumok számára készült. A termék mellé ingyenes kiadvány jár, melyből a tanárok nagyszerű ötleteket meríthetnek, érdekesebbé téve a tanulás-tanítás folyamatát. A hasznos segítőtársban a **Scholastic's The Magic SchoolBus Explores the Rainforest** áttekintése és 20 feladat található - az esőerdő világa valóban megelevenedhet az osztályteremben. A program 1997. májusában jelenik meg. A gyerekek további érdekességet és két ingyenesen letölthető interaktív játékot találhatnak a http://www.microsoft.com/kids címen.

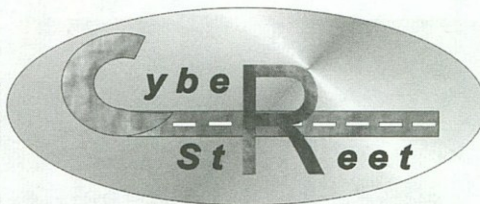
Összeállította: Kunci



CYBER VISION
1114 Budapest, Eszék u. 2. (a budai Skálánál)
Tel./Fax: 161-3361, 06-20-243-517

CYBER STREET
1144 Budapest, Ond vezér útja 25. (az Örs v. terénél)
Telefon: 06-30-526-524

NYITVATARTÁS:
Hétfő-Péntek 13:00-18:30, Szombat 10:00-13:00
Keress az Interneten is: www.vegaonline.com



A LEGJOBB VÉTELEK A PC CD JÁTÉKOK VILÁGÁBÓL

A legfrissebb játékújdonságok széles választéka a legjobb árakon!

Döbbenetesen olcsó árak számos, a premier kategóriából éppen kikerülő játékra!

Üzleteinkben GOLD vevőkártyát válthatsz, mellyel **hetente más és más** játékot **extra kedvezménnyel** vehetsz meg, illetve a legjobb játékokat otthonodban ki is próbálhatod, egy teljes héten át.

Látogass el az Interneten a PC játékosok mekkájába, a **VEGA**-ra: **www.vegaonline.com,** ahol friss hírekkel, saját serverről gyorsan letölthető játékdemókkal, frissítésekkel, tippekkel-trükkökkel, különleges nyereményakciókkal és sok más érdekességgel találkozhatsz.
A web site fő támogatói:

DataNet **PENTACOMP**

PC-s játékok

IFABO AKCIÓ:

Red Alert	11.950 helyett 9.950
Archimedian Dynasty+Settlers 2	20.900 helyett 9.950
SkyNET	9.950 helyett 5.950
Counterstrike	5.950 helyett 4.950

+Meglepetések, akciók egész sora

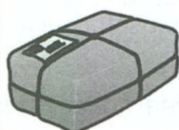
11th Hour	4.950
3D Ultra Pinball	5.950
7th Guest	3.950
Ace Ventura	11.950
Air Warriors II	11.950
AH-64D Longbow	12.950
AH-64D Longbow Mission	7.950
Alien Trilogy	10.950
Archimedian Dynasty	11.950
ATF	11.950
ATF – NATO Fighters	5.950
Big Red Racing	3.950
Broken Sword	9.950
Cannon Fodder 2	3.950
Championship Manager 96/97	5.950
Civilization 2	11.950
Civilization 2 Collectors Ed.	14.950
Civil War	3.950
Colonization	3.950
Comanche 3	HÍVJ
Command & Conquer	9.950
C&C Covert Operations	4.950
Congo	3.950
Conqueror AD 1086	5.950
Conquest Of New World Deluxe	10.950
Creature Shock	3.950
Crusader: No Remorse	4.950
Crusader 2: No Regret	10.950
Cyberia	4.950
Cyberia 2	4.950
Daggerfall	10.950
Dark Forces	4.950
Daytona USA	9.950
Day Of The Tentacle	3.950
Deadly Games	11.950
Death Rally	9.950
Destruction Derby	4.950
Destruction Derby 2	11.950
Diablo	11.950
Die Hard Trilogy	12.950
Dig	9.950
Discworld 2	10.950
Dragon Lore 2	10.950
Duke Nukem 3D Atomic Edition	7.950
EF-2000 Evolution	11.950
EF-2000 Mission Tactcom	5.950
Euro 96	4.950
F-22 Lightning 2	11.950

PC-s játékok

FIFA Soccer 96	3.950
FIFA Soccer 97	11.950
Flight Unlimited	4.950
Flying Corps	11.950
F1 Grand Prix 2	9.950
F1 Grand Prix 2 M.: Perfect GP	4.950
Full Throttle	4.950
Gabriel Knight 2: Beast Within	4.950
G-Nome	11.950
Grand Prix Manager	3.950
Grand Prix Manager 2	12.950
Hardline	9.950
Heroes Of Might & Magic 2	11.950
Hind	9.950
Hoyle Classic Games	5.950
Hunter Hunted	11.950
Imperium Galactica	11.950
JetFighter III	9.950
Kick Off 97	12.950
KKND	9.950
Lands Of Lore	4.950
Legend Of Kyrandia	3.950
Legend Of Kyrandia 2	4.950
Legend Of Kyrandia 3	4.950
Lemmings 3D	4.950
Links 386	3.950
Little Big Adventure	3.950
Lords Of The Realm 2	12.950
Lost Eden	3.950
Magic: The Gathering	11.950
Master Of Orion 2	11.950
M.A.X.	11.950
MegaPak 6	9.950
MegaSixPak	5.950
MegaTriPak	2.950
MDK	11.950
Mission Critical	3.950
Monkey Island 1-2	4.950
Monkey Island 3	HÍVJ
Nascar Racing	3.950
Nascar Racing 2	10.950
Navy Strike	4.950
NBA Live 97	12.950
Need For Speed SE	11.950
Need For Speed 2	HÍVJ
NHL Hockey 97	11.950
Pandora Directive	11.950
Pirates Gold	3.950
Phantasmagoria 2	11.950
Power, Corruption & Lies	4.950
Power Chess	10.950
Power F1	9.950
Privateer 2: The Darkening	10.950
Psycho Pinball	3.950
Quake	11.950
Quake Mission: Aftershock	5.950

PC-s játékok

Rally Championship	7.950
Rally Champ. Mission: X-Miles	4.950
Rama	10.950
Rayman	5.950
Rebel Assault	4.950
Rebel Assault 2	11.950
Red Alert	11.950
Red Alert OM.:Counterstrike	5.950
Red Alert M.: Are You R&A?	4.950
Red Alert M.: Total Destruction	3.950
Risk	5.950
Rise&Rule of the Ancient Emp.	5.950
Road Rash	10.950
Sam & Max	3.950
Scarab	12.950
Screamer	3.950
Screamer 2	9.950
Sega Rally	11.950
Settlers 2	8.950
Settlers 2 Mission CD	4.950
Sim Park	9.950
Shattered Steel	10.950
SkyNet	9.950
Sonic Collection	9.950
Space Jam	9.950
Star General	10.950
Steel Panthers 2	10.950
Steel Panthers 2 Mission CD	7.950
STORM	5.950
Strife	10.950
Syndicate Plus	3.950
Syndicate Wars	5.950
Terminal Velocity	3.950
Theme Hospital	12.950
Theme Park	3.950
Thunderhawk 2: Firestorm	3.950
TIE Fighter Collector CD	4.950
Tilt	3.950
Time Commando	9.950
Tomb Raider	9.950
Toonstruck	10.950
Touche (magyar)	9.950
Tunnel B1	9.950
UFO	3.950
US Navy Fighters	4.950
US Navy Fighters 97	12.950
Virtua Cop	9.950
Virtua Fighter	9.950
Warcraft 2 Deluxe	12.950
WarWind	11.950
Wing Commander 3	4.950
Wing Commander 4	9.950
Wizardy: Nemesis	11.950
X-COM (UFO 2)	3.950
X-Wing Collector CD	4.950
X-Wing vs TIE Fighter	HÍVJ



Postai csomagküldés vidékre!

Így már mindenkinek megéri tagnak lenni.
Rendelj otthonról, spórold meg az utánajárás és utazás fáradalmait.
Ugyanis már akár másnap megkaphatod a rendelt programot.

A mi árlistánkhoz nem kell számológép, mert az árakban az áfa már benne van!

Árlistánk április közepén készült, így lehetséges, hogy azóta egyes programok még alacsonyabb áron kaphatóak, illetve számtalan újdonság is megérkezhetett.

Acclaim entertainment MIX

Üdv minden egyorrúnak! Mint azt a fennen látható kis felirat bizonyítja, ismét közreadunk egy csokor ismertetőt az **Acclaim** legújabb játékairól, hadd' örüljön a nép. Az **Acclaim**ről ugyebár annyit kell tudni, hogy meglehetősen hmmm... vegyes érzelmeket képes kiváltani termékeivel a nagyközönségből, hiszen néha egy **Mortal Kombat**-színvonalú stuffot ad ki, néha meg olyat, hogy a kritikusok nem győzik a fejüket fogni (lásd alant). Megpróbáltunk rájönni, hogy ez miért van, és azt okoskodtuk ki, hogy a silányabb játékok a következő üzlet- és fejlesztői politika szellemében születnek: Először is, megszerzik valamilyen társasjátéknak, játéktermi gépnek vagy filmnek a szoftver-átirati jogát (valószínűleg ez a projectnek elég nehéz része, hiszen igazán jó beszélőke kell ahhoz, hogy valaki rávegye mondjuk a **Dragonheart** illetékesét, hogy ne a **Virgin**nek adja el a film jogait, hanem egy ilyen "sokat bizonyított" cégnek.).
Másodszor, fantáziátlan programozók meglehetősen rövid idő alatt írnak (pontosabban összedobnak) ebből egy játékot, ami általában lassú, többnyire hibás(!), élvezhetetlenül unalmas, ronda (általában a 320 x 200-as felbontás az, ami maximálisan elvárható egy **Acclaim**-játéktól) és több, mint valószínű, hogy semmi köze nincs az eredeti filmhez/játékhoz, egyszóval nem túl jó. Végül, a cég hatalmas csinnadratta közepette piacra dobja a kész stuffot, ami persze óriási siker lesz, mert hát ki ne venne meg egy olyan dobozt, amire rá van írva, hogy **Dragonheart**, vagy akár az, hogy **Magic: the Gathering**.
A fenti mérgelődésre az utóbbi hetekben megjelent három **Acclaim**-játék, az **NBA Jam Extreme**, a **Battle Sport** és a **Magic the Gathering: Battlemage** adott igencsak nyomós okot, mert hőn szeretett cégünk ezúttal a szokásosnál is alacsonyabbra adta a nívót. De lássuk csak, szépen sorjában!
Mivel a **Battlemage**-re egy egész cikket pazaroltunk el, így ezen az oldalon csak a másik kettő gaméről írunk, elsőként az **NBA Jam Extreme**-ről. Ezt a kis programot felinstallálva rögtön egy óriási meglepetéssel szembesültünk: az **Acclaim** felfedezte a 640 x 480-as felbontást!!! Sőt, ezen a felbontáson már végre szépet alkotottak a grafikusok, nem csak a megszokott maszatolást. Aztán, örömünk hamar elpárolgott, mert rájöttünk, hogy a képernyőre két másodpercenként bevillanó, egymáshoz feltűnően hasonlító állóképek sorozata egy animált intro akar lenni. Na, és itt el is érkeztünk az **NBA JAM Extreme** legnagyobb hibájához: Élvezhetetlenül lassú. A tesztgépünkön (486 DX4-100-as gép, 16 mega RAM-mal) ugyanis szó szerint meg tudtuk számolni játék közben az egyes fázisokat, mert körülbelül 1 frame / másodperces(!) sebességgel futott a játék. Ha az **Acclaim** erre a hihetetlen speed-re értette az "extreme" szócskát, akkor oké, felfoghatjuk úgy a dolgot, mint egy nem túl izgalmas kosaras képregényt. De ha valaki játszani is akar eme (egyébként áltagos) gaméval, akkor Pentium és 32 mega RAM alatt el se kezdje a dolgot. Mellesleg maga a játék szépnek és változatosnak tűnik, de semmi pluszt nem ad a sportprogramokhoz. Az irányítás pedig annyira banális, hogy nem fecsérlünk rá karaktert.
A **Battle Sport** nevű szörnyűségről még annyi jót sem tudunk írni, mint az **NBA**-ről. Talán kezdjük azzal, hogy ez a stuff egy amolyan újkori gladiátorjátékot próbál bemutatni, melynek lényege nagyjából a következő: Végy két pilótát, ültesd őket hiperfuturisztikus-ultramodern lebegő járművek volánjához (persze, lőni is lehessen), dobd őket egy akadályokkal teli arénába, fúrj le egy lyukat, aminek kapu lesz a neve, aztán vágj a játékosok közé egy labdát. Nos, ebből az ötletből még játék is lehetett volna, ha nem rontották volna el azt több helyen. A szép intro és a tűrhető kivitelezésű beállításképernyők után ugyanis egy iszonyatosan ocsmány játéktér fogadja mit sem sejtő személyünket. Annak idején a **Dark Side**-nak meg a **Driller**-nek volt ilyen grafikája, amit még 64-esen is sokan rondának tartottak. Azonban ez még nem minden, mert ha valaki a látvány ellenére elkezd játszani, akkor rájön, hogy az irányítás is annyira elba... Itázott módon van megoldva, hogy nyert meccse garantáltan nem lesz egyetlen játékosnak sem. A gép csúszkál, imbolyog, nem engedelmeskedik az akaratunknak, s ujjan le tudjuk lőni az ellenfél gépét, az újra visszajön, és a győzelmet a program a belőtt gólok alapján számolja. Azt ugye, mondani sem kell, hogy míg a computa' játékosának nem nagy kunszt gólt lőni (érdekes, neki egyáltalán nem csúszkál a gépe), addig nekünk szinte lehetetlen (főleg a későbbi pályákon). Na, mindegy, azoknak, akiket nem sikerült elriasztanunk a játéktól, most leírunk egy-két általános tudnivalót. Először is, a főmenüben választhatunk, hogy milyen típusú meccset kívánunk játszani. Az instant action névvel fémjelzett mérkőzések teljesen randomizáltak, szinte semmit nem állíthatunk be, minden véletlenszerű, tehát amolyan baráti összecsapás sok-sok meglepetéssel (például forgó kapuk, láthatatlan ellenfél, stb). Az exhibition meccsek csak annyiban térnek el az előzőtől, hogy itt aztán mindent be lehet állítani: az ellenfelet, a járművet, a pályán fellelhető tápokat, a kaput, a labdát, szóval mindent. Mellesleg exhibition mérkőzésben két emberfia is kipróbálhatja egymást.ööö, pontosabban játszhatnak egymás ellen.
Végül, a tournament a jól ismert bajnokság, ahol magunk vesszük meg igencsak szűkös pénzecskénkből a gépünket és a hozzá való összes tápot. Itt menteni is lehet, bár azt nem hisszük, hogy értelmes ember hajlandó lesz lejátszani egy egész bajnokságot. A játék során sokféle tápot fellelhetünk, ezek közül ismertetjük azokat, amik jók is valamire:
Invisibility: Láthatatlanok leszünk vagy fél percre.
Health: Visszaugrik maxra az életerőnk.
Ne engedjük, hogy az ellenfél vegye fel.
Ball Attract: Néhány másodpercig "tapadós" lesz a labda. Ilyenkor gyorsan meg kell fogni az egyébként ide-oda pattogó a labdát, mert gyakorlailag csak így lehet gólt lőni.
Shielding: Csökkenti a sebződéseket. Van super változata is.
Supersight: Hasznos kis kütyü, a segítségével képesek leszünk látni a láthatatlan dolgokat is.
Superspeed: Gyorsak leszünk, mint az istennyila.
FumbleProtection: Sajnos, nem oszotgatja bő kézzel a program, pedig a legjobb cucc a játékban. Gátolja a csúszkálást meg az ügyetlenkedést. Hogy miért nem lehetett ezt eleve így megcsinálni.?
Goal Shield: Ez egy mókás dolog. Amíg ez a herkentyű rajtunk van, addig nem számolja a játék az ellenfelünk által lőtt gólokat. Ilyet kellett volna viselniük a magyaroknak a '86-os VB-n.
Double Damage: Dupla sebzésünk lesz.
ECM: Ideiglenes védelmet kap a járművünk az ellenfél rakétáitól.
Targeter: BFG.
A játékhoz magához talán még annyi tippet adunk, hogy lőjük le gyakran az ellenfelet, mert akkor egy időre elnyugszik. A gólok szerzéséhez pedig mindenkinek sok szerencsét (szükség lesz rá).
Hm, hát az az igazság, hogy még keressük a megfelelő jelzőket az e havi **Acclaim**-termékekhez, de talán annyit elárulhatunk, hogy nem vagyunk túlzottan elragadtatva (igaz, csak béta-verziókat teszteltünk, de nem hisszük, hogy a kész játékok sokban fognak különbözni az általunk látottaktól). Sokkal jobban meg lehetett volna csinálni ezeket a játékokat (például úgy, hogy játszhatóak legyenek), és továbbra sem hisszük el, hogy az **Acclaim** csak ilyenekre képes. Láttunk mi már tőlük jó cuccokat is. Talán majd a következő hónapban.

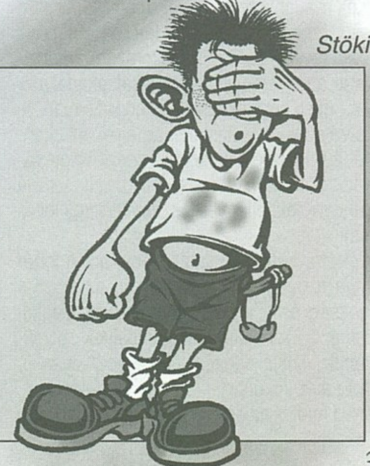
Stöki

Minimum hardver: 486DX2/66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, Win 95

Kiadó: Acclaim

Tesztpéldány: Modern Média Service

Grafika:	□□□□□■■■■■
Hang:	□□□□□□■■■■
Design:	□□□■■■■■■■
IQ:	□□■■■■■■■■



MAGIC The Gathering

Az egész őrület még 1993 nyarán kezdődött, amikor egy kezdő szerepjáték forgalmazó cég - a Wizards of the Coast - kiadott egy redmondi programozó-matematikus által tervezett gyűjtögetős kártyajátékot. Mire föleszméltek már túl voltak több millió eladott kártyán és hihetetlen nagyot kaszáltak ezen az - akkor még új - piacon. A kártyajátékot amely a **Magic:The Gathering** címet viselte, követte a többi szerepjáték cég által kiadott rengeteg újabb kártyajáték, de ezek egyike sem érte el a **Magic** sikerét. Annak az esélye, hogy nem készül belőle számítógépes adaptáció egyenlő volt a nullával. Két cég is magára vállalta a számítógépre vitel nehéz, ámde gyümölcsöző terhét, hiszen ha csak a kártyajátékosok egy része veszi meg a programot, már jól jártak. E két cég az **Acclaim** és a **Microprose** volt. Eme ismertető az utóbbiról szól. A programot nem kisebb személyiségre bízták, mint *Sid Meierre*, a **Civilization** és sok más színvonalas stratégiai játék alkotójára. A program fejlesztése igencsak elhúzódott, több elhalasztott kiadási határidő és egyéb bonyodalmak is jelezték e kártyajáték számítógépre adaptálásának nehézségeit. A szabályrendszer bonyolultsága, és a kártyalapokban rejlő lehetőségek sokrétűsége nehezítették a programozók munkáját, de a többévi munka végül meghozta gyümölcsét, és a közelmúltban megjelent a sokak által már nagyon várt program.

A Magic kártyajáték alapjai:

Minden **Magic** játékos egy varázslót személyesít meg , aki más varázslók varázspárbajban történő legyőzésével növelheti hatalmát. A varázslatok manába kerülnek, a manát pedig - leginkább - földekből nyerhetünk ki.

Vörös manát a hegy (*mountain*) ad. A vörös szín a harc, a pusztítás, a káosz és a tűz és föld őselemeinek színe. Legjellemzőbb varázslatai azok a varázslatok amik közvetlenül okoznak sebzést (pl.: tűzlabda, villámcsapás).

Fekete manát a mocsár (*swamp*) ad. A fekete szín a sötétség , a gonoszság, a betegségek és borzalmak színe. Legjellemzőbb varázslatai az élőholtak idézése (pl.: vámpír, csontváz, zombi).

Kék manát a sziget (*island*) ad. A kék szín az illúziók, bűvölés, és a két őselem: a víz és a levegő színe. Legjellemzőbb varázslatai azok amelyek a másikat akadályozzák meg egy varázslat létrehozásában, illetve azok a varázslatok amelyek az ellenfél által játékba hozott lényeket vagy varázstárgyakat tud a saját irányítása alá áthozni.(pl.: ellenvarázs, varázstárgy lopása)

Fehér manát a síkság (*plains*) ad. A fehér szín a gyógyítás, a tisztaság, az igazságosság és a lovagias harc színe. Legjellemzőbb varázslatai azok amelyek gyógyítanak, illetve sebzést akadályoznak meg. (pl.: a védőkörök)

Zöld manát az erdő (*forest*) ad. A zöld szín a természet színe. Legjellemzőbb varázslatai az erdőlakó lények megidézése (pl.: elf, grizzly medve, druida).

A paklinkban tehát szükség lesz földekre ahhoz, hogy legyen manánk és varázsolni tudjunk. A megfelelő föld/varázslat arány valahol 30-40%/60-70% körül van.

A lapjaink öt helyen fordulhatnak elő egy játék alatt.

A pakliban. Ez a játék alatt a könyvtár (Library) nevet kapja. Ebből húzunk lapokat, a játék elején hetet, utána körönként egyet.

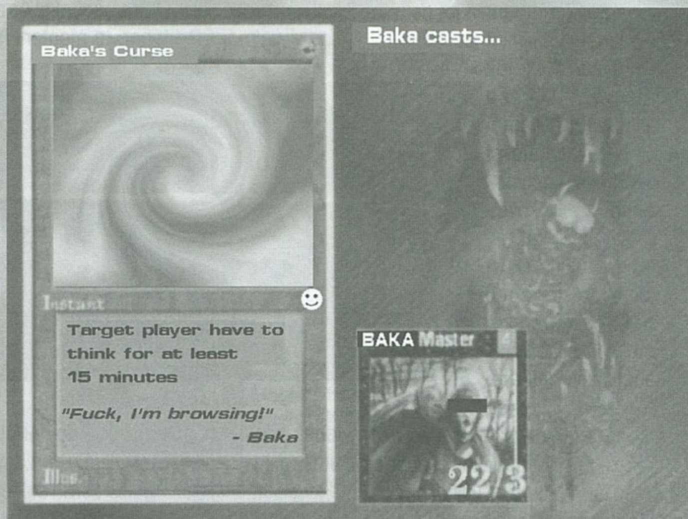
A kezünkben (Hand). Mindaddig, amíg egy lapot nem játszunk ki, vagy el nem dobjuk az a kezünkben marad.

A játékban. Ha egy lapot a játékba hozunk, az ott is marad, amíg valami olyan hatás nem éri, ami eltávolítja a játékból.

A temetőben (Graveyard). Ha egy lapot eldobunk, vagy elhasználunk egy varázslatot illetve valamelyik játékban lévő lapunk elpusztul, az ide jut.

nek elkerüléséhez valamit tennünk kell, akkor azt ebben a fázisban kell megtennünk.

- **Húzás fázis** (Draw phase): Normál esetben ez az a fázis amikor az aktív játékos húz egy lapot. Ez kötelező jellegű, és amíg nincs olyan lap a játékban ami ezt a szabályt megváltoztathatná (Pl.: **Howling Mine**) addig csak egy lapot lehet húzni.
- **Fő fázis** (Main phase): Ez az a fázis amikor lerakhatunk földet (minden körben egyet), idézhetünk lényeket , használhatunk nagyobb, illetve játékban maradó varázslatokat (Sorcery, Enchantment), játékba hozhatunk varázstárgyakat, mágia teremtette lényeket (Artifact, Artifact Creature).Ezeken kívül még bejelenthetünk egy támadás fázist is.
- **Támadási fázis** (Attack phase): Ebben a fázisban támadhatunk a játékban lévő lényeinkel. Csak egyszer lehet



Kivonva a játékból. Ide azok a lapok kerülnek, amelyeket olyan hatás érte ami a játék végéig teljesen kivonta a a forgalomból. A játékba semmilyen módon nem hozható vissza.

Minden magic játszma körökből áll, a körök pedig fázisokból.

Ezek:

- **Visszafordítás fázis** (Untap phase). A játékban lévő elfordult (használt) lapjaink visszafordulnak ebben a fázisban.(Pl.: ha egy mocsárból fekete manát nyerünk ki az a mocsár kártyalap elfordul, abból a mocsárból több manát már nem nyerhetünk ki a következő körünkig. A következő körünk visszafordítás fázisában a mocsár kártyalap visszafordul és ismét használhatóvá válik.
- **Fenntartás fázis** (Upkeep phase). Ha van olyan lapunk a játékban, aminek a játékban maradásához, vagy valami negatív esemény bekövetkezésé-

támadni egy körben..

- **Fő fázis (támadás után)**: Ami nem tettünk meg a támadás előtt azt most megtehetjük (Pl.: l erakhatunk földet, idézhetünk lényeket).
- **Dobás fázis** (Discard phase): Ha több lap van a kezünkben mint hét dobnunk kell lapot, egész addig amíg hét lap nem lesz a kezünkben. Amíg egy lap fel nem szólít rá vagy nem a dobás fázisban vagyunk és több mint hét lapunk van, nem dobhatunk lapot.
- **Befejező fázis** (Cleanup phase): A kör végéig létező hatások, lapok eltüntetése, és a játékban lévő lényeinken a sebzés lenullázása történik ekkor.

Folytathatnánk még a Magic szabályainak az ismertetését ,de az túl sok helyet foglalna el, és amúgy is benne van a kézikönyvben, és ráadásul ott van a tutorial opció **(és persze még mindig él a BattleMage-nél tett felajánlásom...- Hancu)**.

Tutorial

Végre egy olyan játék ahol a CD kapacitását nem arra használják fel, hogy nagyon szép , de tuti fölösleges renderelt vagy digitalizált filmbetétekkel rakják tele. Filmbetétek itt is vannak, de korántsem öncélúak. A cél az, hogy a kezdő **Magic** játékos megismerje a játékmenetet és a szabályokat. Két varázsló lesz ebben segítségére, akik saját párviadalukon keresztül mutatják be, hogyan néz ki egy Magic játszma. Nagyon látványos és hasznos dolog , hiszen az ember sokkal jobban megérti egy játék működését ha megmutatják neki , mintha elolvasná a száraz szabályokat. Tehát minden kezdő **Magic**-esnek ajánljuk a tutorial-t, és aki tisztában van a játék szabályaival még annak is érdemes legalább egyszer végignézni.

Duel

Ha már megismertük a szabályokat és készen állunk az géppel megmérkőzni, akkor válasszuk ezt az menüpontot, és máris válogathatunk a gép által előre összerakott paklikból, ha ezek között nem találtunk magunknak megfelelőt, akkor akár mi magunk is kreálhatunk egy paklit a **Create Deck** gombra kattintva. Ez egyébként a főmenüből is választható a **Deck builder** menüpontból (erről majd később lesz szó). Szóval ha van már paklink beállíthatjuk az egyéb opciókat - nehézségi szint, csak egy játszma vagy egymás után kapjuk az ellenfeleket és hogy hány játékból álljon egy menet - indulhat a játék.

A játéktér két részre van osztva , a felső az ellenfélé, az alsó pedig a miénk. Először egy kis animált pénzfeldobósdi következik, a gépé a fej mienk pedig az írás. Aki nyer az döntheti el hogy kezdeni akar vagy sem. Aki kezd, az az első körben nem húz. Ha nincs a kezünkben föld az elején, akkor megjelenik egy **TAKE A MULLIGAN** gomb, és újrakeverés után hét új lapot húzunk. Ezt az ellenfél is eljátszza néha , és ilyenkor meg is mutatja a lapjait, hogy lám tényleg nincs földje. A játéktéren bal oldalt található a Library , a Graveyard és az aktuális életpont (ha ez nulla vagy kevesebb, akkor hamarosan véget ér a játszma...). Ezek mellet található a manakijelző. Itt láthatjuk, hogy hány és milyen színű manát nyertünk ki eddig. Ha a fázis végéig ezt nem használjuk el, az fájni fog. Emellett látható a "fázis-o-méter", melyről megtudhatjuk mely fázisban járunk éppen, és a kívánt fázisra kattintva rögvest - a többi fázist átugorva - annak a fázisnak az elejére kerülünk. Ha szeretnénk, hogy a játék bizonyos fázisoknál megálljon akkor annak a fázisnak az ikonjára kattintsunk a jobb gombbal, és ott beállíthatjuk azt. Ha bármire kattintunk jobb gombbal, a megjelenő menüből segítséget kérhetünk a kijelölt lapról. A kezünkből tudunk lapot kijátszani. Egy kattintásra, ha a lap föld egyből lerakja, ha varázslat akkor megjeleníti annak manaszükségleteit, s ha annak megfelelő mennyiségű és színű manát nyertünk ki akkor a varázslatot létrehozza. Dupla kattintás hatására az adott lap manaszükségleteit automatikusan megpróbálja kielégíteni a játékban lévő földekből. Az egyéb manaforrásokat (pl.: **Llanovar elf, Sol Ring**) nem használja a program automatikusan, azokból nekünk kell a manát kinyerni.

Jó módszer a győzelemre az ellenfél életpontjainak nullára redukálása. Ezt elérhetjük lényeink támadásaival, sebző varázslatokkal (pl.: Tűzlabda, Dezintegráció), vagy egyéb extrém módokon (pl.: **Manabarbs**, **Power Surge**, **Black Vise**). Másik eredményhez vezető módszer a másik paklijának elfogyasztása (pl.: **Millstone**, **Braingeyser**), ugyanis az a játékos aki amikor kell nem tud húzni, abban a pillanatban veszít.
A gép gyakorlott Magic-esnek még legnehezebb fokozatban sem nagyon ellenfél, úgyhogy nagyon reméljük, hamarosan kiadják a hálózaton keresztüli játékot támogató kiegészítőt. Ha már unjuk az előre elkészített "gagyi"-kat, mi magunk is kreálhatunk paklikat a **Deck Builder** segítségével.

Deck Builder

Egy **Magic** játékosnak olyan ez mint a paradicsom. A Magic negyedik kiadásában szereplő lapokon kívül belekerült a játékba az Astral set (csak a számítógépes játékban szereplő lapok), plusz néhány, ma már úgymond kivont lap. Nem is akármilyenek, hanem a tápok tápjai. Már csak ezért is tetszett a program, hogy legalább kipróbálhattuk, milyen érzés azokkal a lapokkal játszani, amelyeket soha sem volt lehetőségünk beszerezni, s valószínűleg már nem is lesz. A pakli építésénél a program csak azt ellenőrzi, hogy a negyven lap megvan-e. Ha igen, akkor a mi hatáskörünk, hogy mivel pakoltuk tele. Érdemes figyelni egy pakli manaszükségleteire, ha egyszínű és/vagy alacsony költségű lapok vannak benne, akkor elég a 30-35% föld, illetve egyéb manaforrás (pl.: **Moxen**, **Sol Ring**, **Elf**) ,de ha nagy költségű lapokkal van tele, vagy kettőnél több színből áll, kellhet bele 35-40%. Bár viszonylag - az eddig kiadott **Magic** lapok számához viszonyítva - kevés lap áll egyenlőre a rendelkezésünkre, azért sokféle lehetőségünk van viszonylag elfogadható paklik építésére. Kezdőknek ajánljuk a zöld/vörös kombinációt. A nagy lények/sebző varázslatok használatába könnyű beletanulni, és a legtöbb pakli ellen ez a kombináció igen effektív tud lenni. Később a többi színt is érdemes kipróbálni, hisz a **Magic** varázsát pont az adja, hogy annyiféle paklit lehet összerakni. Egy tuti recept azoknak akik rég küzdenek a gép ellen és még mindig nem sikerült leverni azt a rusnya **Swamp Thing**-et vagy a **Crusader**-t. A hozzávalók: 15 **Black Lotus**, 15 **Black Vise**, 20 **Ancestral Recall**... Persze tudni kell, hogy melyik lap mit csinál, és kell egyfajta "egyszerűség", hogy az ember hosszan élvezze a játék örömeit ezzel a paklival. Egyszer azért érdemes kipróbálni, és az ember rájön, hogy miért kerültek ki ezek a lapok az újabb kiadásokból...

Shandalar

Ezen menüpont elindításával léphetünk be a **Magic** kalandjátékosított verziójának világába. A kerettörténet nem egy nagy cucc. A lényeg az, hogy meg kell akadályoznunk hogy az öt gonosz főmágus valamelyike a hatalmába kerítse a világot, mert akkor aztán irgum-burgum game over! Először is új játék kezdetekor be kell állítani a nehézségi szintet *Wizard*-ra. Oké, kezdő **Magic**-esek állíthatják lejjebb is. Azután választanunk kell, milyen színnel szeretnénk indulni. Alacsonyabb nehézségi fokozatban ennek az lesz a következménye, hogy teljesen vagy majdnem teljesen abból a színből fog állni a kezdő paklink. Magasabb fokozatban jó esetben abból a színből több lesz a pakliban - vagy nem. Ha választottunk szín választanunk kell formát is, azaz választanunk kell egy csomó rosszarcú ficere közül, hogy melyiket fogjuk megszemélyesíteni. Nevet is adhatunk neki, ha nem tetszik a default. Ha ez is megvolt, próbálunk beügetni a legközelebbi városba. Ha beértünk, ott válasszuk ki az **Edit deck/sell cards** opciót. Itt láthatjuk, hogy a program milyen dandy kis paklit rakott nekünk össze. Ha befejeztük a káromkodást, essünk neki az editálásnak. Egyszerre legfeljebb három összerakott paklink lehet ezek között a **Deck1**, **Deck2**, **Deck3** gombokkal váltogathatunk. Mindig a legutolsó kiválasztott pakli lesz az aktuális a csatáknál. Minden lapból, varázslatból maximum hármat lehet egyszerre berakni egy pakliba, hatvan lap fölött ez a szám négyre módosul, lehetőleg 60-70 lapnál nagyobb pakli használatát kerüljük. A kártyákat a **Win95** alatt szokásos "Drag and drop" módszerrel tudjuk mozgatni a játékos pakli és a tartalék között. Első szempont, hogy a paklit legfeljebb három színre redukáljuk. Három vagy annál több szín használata esetén próbáljuk meg kerülni az olyan varázslatokat amelyek költsége több mint egy kötött színű mana kell (pl.: **Water Elemental**, **Ball Lightning**). Érdemes *Artifact*-eket , illetve *Artifact* lényeket használni. Amelyik lapokra már tuti nem lesz szükség, adjuk el, mert a pénzre szükségünk lehet. Lapokat vásárolni szintén a városokban lehet a **Buy Cards** opció kiválasztásával. Ha látunk használható lapot, azt vegyük meg, és rögtön rakjuk is be a pakliba. A városokban lehet küldetéseket kérni, ezeket igen cool dolog megcsinálni, mert általában jó cuccokat lehet érte kapni. A legjobb amit kaphatunk az a **Mana Link**, Ugyanis az elején nem 20 életről kezdünk minden csatát, hanem 10-ről. Ahány **Mana Link**-et szerzünk, annyival nő a kezdő életpontunk. A városban vásárolhatunk még kaját is. Hogy ezt mi a szent tehénnek kellett berakni a játékba... No mindegy. A lényeg az, hogy mindig legyen nálunk kaja, mert ha nincs akkor a csaták után nem gyógyulunk fel. Ha minden szükséges stuffot megvettünk, elrendeztünk, elhagyhatjuk a várost. Most már hogy nem kell úgy rohannunk nézzünk szét egy kicsit a képernyőn. Baloldalt találhatóak a gombok a paklink tartalmát, a térképet, a különböző labirintusokról illetve a gonosz varázslók várairól szóló információinkat, illetve a varázslónkról jogszerűen - a belügyminiszter által engedélyezett titkosszolgálati módszerekkel - gyűjtött információkat tudjuk lekérdezni. Alul a játéktér alatt láthatjuk, hogy mennyi aranyunk, élelmünk, életerőnk illetve lapunk van. Ezek alatt a megszerzett amulettek, illetve az ezekkel, vagy ezek nélkül is használható a városokban távozáskor megvehető varázstárgyaink vannak (Ezek nem kártyalapok, hanem csak a kalandjáték során használható cuccok). Az amuletteket találhatjuk a küldetések befejezésekor, illetve ellenfelek legyőzésekor kaphatjuk , illetve találhatjuk őket. Mindenfélére jók, például vehetünk belőlük kártyalapokat, a varázstárgyaink használatához is szükségesek, szóval érdemes őket gyűjteni. Ha a városok közt a vadonban csatangolunk előbb-utóbb összeakadunk valamelyik gonosz mágus bérencével. Ha nem vagyunk túl közel a varázsló várához akkor két választásunk van: csatázunk vele vagy lepénzeljük. Ha közel vagyunk valamelyik gonosz mágus erődjéhez, akkor a lefizetés szóba sem jöhet, mindenképp csatázni fogunk.
Egy ellenfél erősségét valamennyire jellemzi az hogy mennyiért hajlandó félrenézni, ameddig mi eltűnünk az aljnövényzetben. Bár ez jobbára csak azt mutatja meg hogy milyen tápos lapjai vannak, mert a drágább figurák általában 3-4 színű paklikkal játszanak, amik nagyon lassúak és ha már sikerült összeraknunk egy jó egyszínű paklit, akkor még kevesebb fejfájást okoznak mint az olcsóbbak. Ha csatára kerül a sor, akkor a **Duel**-ből már jól ismert képernyőn mérkőzhetünk meg a gonosz mágus szolgájával. Ha legyőz minket, akkor a csata elején kiemelt lapot bukjuk, ha mi győzünk, akkor az ellenfél paklijából kapunk meg néhány lapot, vagy elsusog némi infó-t a különböző labirintusokban elrejtett tápos lapokról. Ha sokszor egymás után megverünk egy figurát, az a legközelebbi találkozáskor már előre köszön, és mindenféle harc nélkül felajánlja, hogy ad X aranyat, vagy X kaját, vagy ad egy pár hint-et a munkaadójának váráról, esetleg válasszunk magunknak a paklijából egy tetszőleges lapot. (Hmm... Ezért van nekem már 4 **Mahamoti Djinn**-em...) Előfordulhat az is hogy az ellenfél legyőzése után az ad némi bonus cuccot is a szokásos elnyert lapokon kívül. Ez lehet arany, kaja, info, segítség a következő csatában, illetve egy tápos lap (Hmm... így meg a 4 **Ivory Tower** jött össze).
Mint már említettük, az igazán tápos lapok el vannak rejtve, labirintusok mélyén, amik tele vannak szörnyekkel. Jellemző ezekre a labirintusokra az is, hogy általában van valami permanensen jelenlévő varázslat, ami minden csatában hat és az ellenfelet segíti (pl.: **Bad Moon**, **Orcish Oriflamme**). Emellett még szokott lenni néhány nehezítő körülmény is. Mindaddig békésen csatangolhatunk mindenfelé, amíg nem kapunk egy üzenetet, hogy valamelyik gonosz mágus elküldte egy szolgáját, hogy foglalja el X várost. Ha jót akarunk magunknak pucoljunk oda gyorsan, és csapjuk le az okvetetlenkedőt, különben elfoglalja a várost, az ottani **Mana Link**ünknek búcsút mondhatunk, és a gonosz varázsló közelebb jut a céljához, a világuralomhoz...
Ha figyelmen kívül hagyjuk ezeket a figyelmeztetéseket, akkor hipp-hopp azon vehetjük észre magunkat, hogy elvesztettük a játékot. Ha még csak egy-két várost foglaltak el akkor még nincs veszve minden, de az ostrom jóval nehezebb lesz mint egy sima csata. Néha, főleg a labirintusokban találkozhatunk kérdésekkel, amik **Magic** lapokra vonatkoznak. Jobban tesszük ha helyesen válaszolunk rá különben.... A fenébe, fogalmam sincs mi lesz különben. Túl régóta játszom én már **Magic**-et , hogy ne tudjam mennyit üt egy goblin...
A lényeg az lesz, amikor a fővarázslókat kell kirugdosni a váraikból, de attól még azért egy kicsit messze vagyunk. Kifosztunk néhány labirintust, visszafoglalunk egy-két várat aztán, irány a fehér mágus vára! Vagy a zöldé? Hmm... Ezen még töprengünk egy kicsit.
Most itt a vége felé értékelni kéne a programot, amire legalább két évet vártunk. A grafika nem rossz, hiszen jobbára a **Magic** lapokról ismerősek. A zene kellemes. Az AI viszont roppant gyenge egy emberi ellenfélhez képes. Van a játékban bug rendesen - **Magic** szabályok tekintetében -, a sebesség (P120 16Mb RAM) sem nyűgözi le az ember fiát **(Látnád az én DX2/66-omon...-Hancu)**. Mindezek ellenére én mégis már két hete minden nap éjjel kettőig játszom ezzel a nyavalyás programmal. Hogy is van ez? Nos, a játék így is roppant szórakoztató. Kezdőknek, haladóknak és még profi **Magic**-eseknek is. Lehet, hogy lehetett volna jobbat is csinálni, de a vártnál, (és a **BattleMage**-nél) sokkal jobb. Mindenkinek csak ajánlani tudjuk, aki meg akar ismerkedni a 90-es évek új intellektuális sportjával, vagy csak egy jó szórakoztatva gondolkodtató játékra vágyik.

Draco

Minimum hardver: 486DX2/66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, Win 95

Kiadó: MicroProse

Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

theme HOSPITAL™

Egy sebész jöjjön gyorsan a műtőbe! Figyelem, súlyos sebesülteket hoztak helikopterrel, mindenki jöjjön segíteni! Egy nővérre várnak a gipszelőben!



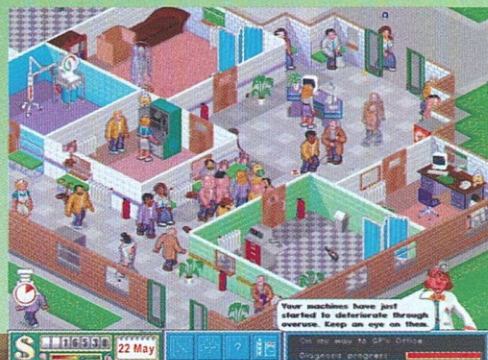
Nem, ez az idézet nem a keddi Vészhelyzetből van — bár onnan is lehetne —, hanem a **Bullfrog** fantasztikus új játékának, a **Theme Hospital**-nek a "hangeffektjei" közül. Ez a program valóban nagyszerű, kezdve mindjárt az ötlettel. A vidámparktervező *Theme Park* után egy újabb építgetős programot adtak ki, melyben egy kórház megtervezése és vezetése a feladatunk.
Az introban az igazgatót láthatjuk, amint éppen a *Dungeon Keeper*-rel játszik, de amint meghallja az érkező helikopter hangját, elhajítja a gamepad-jét, kivágja szobája ajtaját — egy nővért a falhoz lapítva — majd egy másik nővért ellök egy hordágy mellől, és rohan a műtőbe. Ott viszont elég érdekesen kezd a beteg gyógyításához: elővesz a motoros fűrészt...
A játék kezdetén egy üres épületünk



van, melynek teljes berendezése a mi feladatunk. Erre kapunk valamennyi időt, amíg nem jönnek még betegek, ezt a bal alsó sarokban megjelenő óra mutatja. Legelőször a recepciós pultot érdemes elhelyezni, majd néhány padot a betegeknek, valamint egy üdítőautomatát (melyben 20$ egy doboz ital). Ezután kezdhetjük a diagnosztizáláshoz szükséges orvosi szobák és a különböző betegségek gyógyításához szükséges kezelők tervezését. Miután megrajzoltuk az alapterületét a szobának, el kell helyeznünk rajta egy ajtót, esetleg néhány ablakot, majd bele kell tennünk az alap felszereléseket. Ezek például az általános orvosi szobában az íróasztal, az irattartó és a szék a betegek számára. A szobák nagyon sokfélék lehetnek: a betegség megállapításához legfontosabb a GP's Office és a Diagnosis Room, no meg a pszichiátria, ahol a magukat Elvisnek képzelő őrülteket kezelik. Ezeken kívül van még röntgen, terheléses EKG, és hasonló nagyobb berendezések.
A betegek kezeléséhez is sokfajta eszköz áll rendelkezésünkre. Mivel elég érdekes betegségek fordulnak elő Theme World-ben, ezért ezek a masinák is érdekesek. A felfújódott fejű beteget például egy pumpás szerkezettel kezelik: először kidurrantják a fejét egy gombostűvel, majd felfújják normál méretűre. A megnyúlt nyelvet egy guillotine elven működő gépezet rövidíti meg. A törések ellátását egy automata végzi.
A felfogadható személyzet négy csoportra oszlik:
Az *orvosok* végzik a diagnózist és a legtöbb berendezés kezelését. Az okosabbak képesek más orvosok tanítására is. Az orvosi szobákba megfelelő képzettségű orvosok kellenek, a pcszichiátriára pszichiáter, a műtőbe pedig két sebész. Még egy speciális orvos van: a kutatóorvos. Ennek segítségével javíthatjuk gyógyszereink hatásfokát, és berendezéseink hatékonyságát.
A *nővérek* adják ki a gyógyszereket, ők foglalkoznak a fekvőbetegekkel, meg a törött végtagúakkal.
A *lótifuti* emberkéknek (*handyman*) három feladatuk van: a virágok locsolása, a szemét feltakarítása, és a gépek javítása.
A negyedik csoportba a *recepciósok* tartoznak. Ha több recepciós pultunk van, akkor többet is felfogadhatunk belőlük.
Mint már azt említettük, sokféle beteg látogat el kórházunkba. Első útjuk a recepcióshoz vezet (utolsó pedig reméljük, hogy nem az égbe). Itt eligazítást kapnak, hogy melyik szoba elé álljanak sorba. Mikor ők következnek, bemennek a megfelelő orvoshoz, aki gondolkodik egy sort, kitalálja, hogy hol kell folytatni a páciens kezelését, majd bekaszál egy adag pénzt. Apropó, kasza. Ha egy beteg sokat várakozik valahol, és egyre súlyosabb lesz közben az állapota, egyszer csak fogja magát, és szárnyakat növesztve elrepül. Időnként még maga a Kaszás is megjelenik, megnyitva a talajt a pokol tüzének.
Az egyes kezelésekért kapott összeget mi állíthatjuk be, figyelembe véve a többi kórház díjszabását. Ha kifogynánk a pénzből, akkor kölcsönt vehetünk fel, melyet aztán kamatostul kell visszafizetnünk.



Időnként különleges eseményekre hívják fel figyelmünket: faxon jelentik, hogy egy fontos ember fogja meglátogatni kórházunkat, ilyenkor nem árt, ha jó benyomást keltünk benne, mert a megelégedett látogatótól még pénzt is kaphatunk. Az ilyenek miatt szükséges néhány porоltó elhelyezése is, hogy biztonságosnak érezzék a helyet. Helikopter nem csak az introban szerepel, néha jön egy üzenet, hogy valahol baleset történt, elvállaljuk-e a sérültek kezelését. Ilyenkor helikopterrel hozzák a pácienseket, emiatt érdemes a kórház tervezése előtt megnézni, hol a leszálló. Ha van megfelelő kapacitásunk a megjelölt műveletek elvégzésére, akkor ezeket érdemes elfogadni, mert ha a megadott időn belül befejezzük a kezeléseket, akkor nagy összegeket üthetik markunkat.
Miután egy kórházat már jól felfejlesztettünk, esetleg újabb épületrészekkel is kibővítettük, levelet kaphatunk, melyben áthívnak egy másik kórházba. Ha már meguntuk az éppen általunk irányítottat, akkor elfogadhatjuk





az ajánlatot, mert a következő helyen nagyobb fizetést kapunk, és a játék végső célja is az, hogy az összes lehetséges helyen egy-egy jól működő kórházat hagyjunk magunk után.
A program nagyszerűre sikeredett, SVGA grafikával, jó játszhatósággal és hangulatos zenével. Még az orvosi közleményeket is hallhatjuk a hangosbemondón. Ha pedig meguntuk a program zenéit, saját MIDI file-jainkat is lejátszathatjuk vele. És ha esetleg a programot unnánk meg — amit elég nehéz lesz — akkor várhatjuk a Biing! megjelenését.

A játék demoja megtalálható a mostani **CD Ultra**-n. Ebben feladatunk egy kórház megépítése, és húsz beteg meggyógyítása egy éven belül.

És végül: Mi a különbség a Vészhelyzet és a Theme Hospital-beli kórházunk között? A Vészhelyzetben csak egy Ross doktor van...

Dino

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB/GUS

Kiadó: Bullfrog
Tesztpéldány: Bullfrog

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:





CD Ultra 96/1
Megjelent: 1996.szeptember
A tartalomból:

Ennél a CD-nél nincs jobb. Ezt bátran kijelenthetjük, hiszen nincs semmi, amihez hasonlítani lehetne :-) Nos, mi is van akkor ezen a korongon?

SCENE: Mindenekelőtt: Scene. Mottónk: Latest and greatest. Egyrészről a '96-os év eddig eltelt időszakáról (az AntIQ-ig bezárólag) kíséreltünk meg egy többé-kevésbé átfogó körképet nyújtani, másrészt minden idők legjobb demó anyagai is megtalálhatók a CD-n

5 ÉV ARCHIVUMA: Fellelhető a CD-n a Commodore Világ legendás magazin több, mint 5 teljes évfolyamának, az Évkönyveinek, Különszámoknak, a PC-s játékok könyvsorozat 1,2, valamint a könyv formában meg sem jelent 5. kötetnek a teljes szöveganyaga.

PROGRAMOZÁS: Van a CD-n nagyon sok jó forrás, programozói segédlet és két C fordító is. Titkosítás Védett módú programozáshoz, oktatók, extenderek, MOD lejátszók, interaktív disassembler... Három Java szerkesztőt is elhelyeztünk a CD-n.

PM6TRY, TRYOUT: Találhatunk pár DTP szoftvert kipróbálás céljából: Adobe Photoshop, Pagemaker, Premiere, Streamline...

GUS anyagok: GUS FAQ, GLIST, Pro Patches Lite meg efféle. SB-GUS együttélés, RAMdrive a GUS memóriájában...

UTILITY: Természetesen gondosan megválogatva helyeztük a CD-re a cuccot.

Egy CD-t megtölthet egy shareware gyűjtemény, de inkább úgy gondoltuk, hogy ez a pár tíz mega is hasznos lehet. Tömörítők DOS, OS/2, Linux, Win NT stb. alá, AVI lejátszók, WinWord 6 nézegető stb.

IMPULSE TRACKER: A 2.05-ös, exkluzív CD Ultra version. A legújabb, legfrisebb IT exkluzív kiadása!

INTERNET: Ebben van három Web browser: a Netmanage Websurfer 16 ill. 32 bites verziói, az Internet Explorer 3.0-ás verziója, valamint a Netscape Navigator 3.0 teljes, 90 napig kipróbálható verzió..A MATÁV felajánlott 1 óra ingyen Net használatot minden kedves olvasónknak! A felhasználói azonosító egy nyolcjegyű szám és betű kombináció, ami a CD tokján belül megtalálható.

JÁTÉKDEMÓK: Deadlock, Search for the Holy Grail, Hellbender, Monster Truck Madness, Close Combat...

A CD ára 958,- Ft helyett most kedvezményesen: 790,- Ft



CD Ultra 96/2
Megjelent: 1996.december
A tartalomból:

A főkönyvtárbeli install.exe indításával elérhetővé válik SVGA grafikus vagy normál szöveges felületen **hét év alatti teljes termésünk:** A CDU 96/1-en megjelenteken túl: Computer Világ 52-63. számok, PC-s játékok könyvsorozat 3,4. kötete, '95-ös Évkönyv, 250 Getto grafika, ezúttal képenként.

C64 a PC-n: A Miha Peternel-féle emulátor legújabb angol (v1.1b) és német (v2.0b) verziói találhatók itt, valamint ehhez játékok (pl. Wasted Time, Gálya stb.). Ezeken kívül a legújabb The Star Commander is helyet kapott.

Új játékok játszható demoi: Absolute Pinball, Archimedean Dynasty, Ashes to Ashes, Pinball Construction Kit, Fate, Free Enterprise, Magestorm, Neverhood, Over The Reich, Quake 1.06 shareware (ez már kezeli a GUS-t is!), Star Control 3, Scorcher, SkyNET, Microsoft Soccer, Squeezils, Syndicate Wars, Tomb Raider.

10 óra ingyenes Internet és CompuServe kipróbálási lehetőség a CompuServe Hungary jóvoltából. Netscape Navigator Gold 3.0 teljes verziója 90 napos licensszel, amely egy HTML szerkesztő résszel is rendelkezik (ezúttal mind a Windows 3.1 és a Win '95 alatt futó programok), 90 napnál tovább történő használat esetén kérjük, forduljon ICON Kft-hez. Ezenkívül Microsoft FrontPage '97 beta HTML szerkesztő, Internet Explorer 3.0 böngésző magyar Win '95 és angol Windows 3.1 verziók...

DTP: Microsoft Publisher '97, QuarkXPress 3.32, Adobe Framemaker 5.0 kiadványszerkesztők, valamint a Kai's Power Tools és Convolver Photoshop plugin-ek kipróbálási verziói.

Scene: Az elmúlt három hónap party-jainak anyagai, azaz: Birdie '96, Cache '96 ősz, Gravity '96, PieSlice '96, Saturne 4 '96, Scenario '96, TGTBT '96, Wired '96.

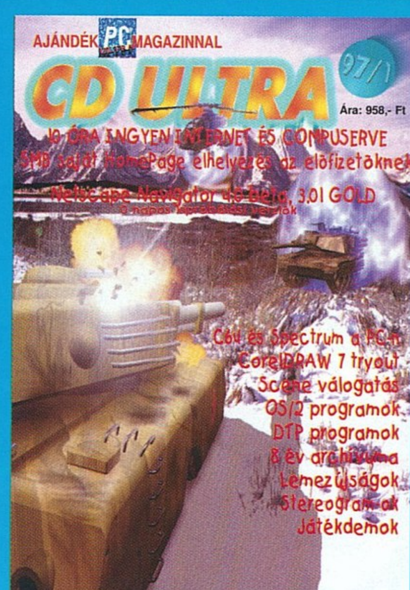
Magyar lemezújságok gyűjteménye: CLI, Hydrophobia, Kendermag, Sanity és ZigZag (majdnem) összes száma.

Minden, ami egy BBS üzemeltetéséhez szükséges: Maximus 3.01 teljes verzió, PCBoard 15.22 demo, valamint az ezekhez szükséges mailer-ek, tosser-ek, levélolvasó programok, egyéb utility-k és PCBoard PPE file-ok.

Sok-sok **forráskód,** vegyes programozási segédletek (Assembly, C, Pascal), ingyenes Pascal fordítók, részletes angol nyelvű interrupt-leírás, memóriarezidens programok, stb.

Hasznos segédprogramok: magyar készítésű utility-k, lemez-, winchester- és file-kezelő programok, tömörítők, vírusirtók, továbbá a Microsoft Money '97.

A CD ára 958,- Ft helyett most kedvezményesen: 790,- Ft



CD Ultra 97/1
Megjelent: 1997. március
A tartalomból:

Nyolc év alatti teljes termésünk: A CDU 96/1-2-n megjelenteken túl: PC Ultra 1996-os teljes évfolyam (12 szám) szöveganyaga.

C64 és Sinclair ZX Spectrum a PC-n: A Miha Peternel-féle emulátor legújabb angol (v1.1b) és német (v2.0b) verziói találhatók itt, valamint ehhez 55 lemeznyi demo (pl. The Party 6. C64-es anyaga, elsősorban külföldi csapatok alkotásai), valamint 3 féle Spectrum emulátor DOS és OS/2 alá.

Új játékok játszható demoi, patch-ek, és egy óriásméretű CHEAT gyűjtemény: Akciójátékok: Chasm, Ecstatica 2, MDK exkluzív verzió, Tomb Raider új demo. Szimulátorok: Air Warrior II, iM1A2 Abrams. Stratégiai játékok: Fallen Haven, Great Battles of Alexander, Krush Kill 'N' Destroy. Továbbá: Cricket '97, Full Tilt 2, Slamtilt, Test Drive: OffRoad

10 óra ingyenes Internet és CompuServe kipróbálási lehetőség a CompuServe Hungary jóvoltából. A Compuserve előfizetők számára ezúttal lehetőség van 5 MB-nyi home page elhelyezésére is. Megtalálható a Netscape Navigator 4.0 beta verziója Windows'95 alá, valamint a Netscape Navigator Gold 3.01 Windows 3.1 és Win'95 alatt futó teljes verzióinak 90 napos kipróbálási változatai az ICON Kft-től (188-8759). Ezenkívül internet utility programok és home page szerkesztők is helyet kaptak a korongon.

DTP: Megtalálható a CorelDRAW 7 - 30 napig működő teljes verziója, Macromedia Extreme 3D 1.0, Fontographer 4.1, Freehand és xRes 3.0 programok demoi. Az utóbbi hármat a Trans-Europe Management Kft-től kaptuk (Tel.: 267-1864).

OS/2 programok: A Netscape Navigator 2.02 végleges OS/2-es verziója, és az OS/2 MustHave Collection nevű óriási shareware -gyűjtemény.

Scene: A '96 decemberi, Dániában megrendezett The Party 6 anyaga, demok a Democracy '97-ről, valamint az Axioma és Dubius csapatoktól.

Régi és új lemezújságok gyűjteménye: Amateur, Chaos Ultra, Dark Times, Demo News, Dimenzió, FreeStyle, Imphobia, N.E.T., Post Office 7, Runtime, Scanner, Synopsys, The Guide sok-sok száma.

Stereogram képek, és az ezek készítéséhez használható utility-k.

Hasznos segédprogramok: Grafikai utility-k (Paint Shop Pro 4.12, SciTech Display Doctor 5.3a, QPV 1.7e, QuickView 1.03a), tömörítők, vírusirtók (McAfee VirusScan, ThunderByte Anti-Virus legújabb verziói, és a VSUM vírusenciklopédia), és a legfrissebb interrupt-lista.

A CD ára 998,- Ft

Nos, lássuk mit is tartalmaz a CD Ultra legújabb, 97/2. száma:



8 év archívuma: A változatosság kedvéért nyolc év alatti teljes termésünk: 51 Commodore Világ, 12 Computer Világ, a PC-s játékok könyvsorozat öt teljes kötete, '91-es, '92-es, '93/94-es és '95-ös Évkönyv, Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja, CoVboy levelezései, PC Ultra 1996-os teljes évfolyam (12 szám) szöveganyaga. Mindez megtekinthető SVGA grafikus felületen és szöveges módban is.

Forráskódok, programozási segédletek: Több, mint 60 MB forráskód és programozási segédlet a következő témakörökben: Mesterséges intelligencia, konvertáló programok, FAQ-k, fileformátumok leírásai, hardware-programozási kódok, matematikai rutinok, programozási könyvtárak, hálózat és a soros port programozása.

C64 a PC-n: A Miha Peternel-féle emulátor legújabb, 2.51-es verziója található itt, valamint új demok az eddigi 97-es partykról (Symposium, Kernel, SCEneST).

Új játékok játszható demoi, patch-ek, cheat-ek: Akciójátékok: Blood, Katharsis, Vanguard Ace, Darklight Conflict. Kalandjátékok: Space Bar, Interstate '76. Szimulátorok: X-Car Experimental Racing, Yoda Stories. Továbbá: Theme Hospital, NBA Jam Extreme, 3D Ultra Mini Golf.

20 óra ingyenes Internet kipróbálási lehetőség a Pronet Professional Internet Services jóvoltából, amely magába foglalja a Microsoft Internet Explorer-t is. A CD korong celofánablakos tasakján található kód segítségével hétvégén (péntek 24.00h - vasárnap 24.00h-ig) belépve a PRONET serverére, 20 órán át kalandozhatunk az információs szupersztrádán. A megadott időtartamra a szolgáltatás ingyenes.

A **Netscape Communicator 4.0**-nak ezúttal a 3-as sorszámú preview verziója került a CD-re, Windows 3.1 és Windows 95 alá.

Homepage szerkesztésre használhatjuk a **Corel WEB.DESIGNER**-t. Ennek 30 napos kipróbálási verziója található meg a CD-n.

200 MB scene anyag: a SCEneST '97, Kernel '97, Gathering '97, és Mekka '97 partyk termése.

Hasznos segédprogramok: Új vírusirók (McAfee 3.0.0-ás sorozat, ThunderByte Anti-Virus 8.00, VSUM vírusenciklopédia), tömörítők, grafikai utility-k, egyéb utility-k (pl. Dos Navigator 1.50).

Adobe Acrobat Reader 3.0 és PDF file-ok az Acrobat Café-ból, mindez a Trans-Europe Management Kft-től (Tel.: 267-18-64)

OS/2-es programok: Vegyes segédprogramok az IBM operációs rendszerét használóknak.

Lemezújságok: A Kendermag és a N.E.T. legfrissebb számai.

Lapzártánkig nem érkezett meg az MS OFFICE'97 demo változata, reményeink szerint ez is megtalálható lesz a CD Ultra 97/2-n.

A CD megrendelhető a kivágható levlap segítségével, vagy előfizethető az impesszumban közöltek szerint.
Ára: 998,- Ft

MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!



R&M Multimédia Pro számítógép

Alapkonfiguráció: AMD K6 166MHz MMX CPU, 16MB RAM, 1.44MB FDD, 1.7GB HDD, PCI 2.25MB SVGA-vezérlő, 12x seb. CD-ROM, 16 bites hangkártya, billentyűzet **162.990**

Kiegészítők: 14" color SVGA monitor, egér, MS Windows 95 OEM **212.590**

Bármilyen egyedi igény szerint kialakított konfiguráció kiépítését vállaljuk! Kérje részletes árlistánkat üzleteinkben, keresse az Interneten (http://www.mixim.hu), vagy látogassa meg standunkat az IFABO-n!

CD ROM meghajtók

NEC 4x seb. 4 CD cserélő CD ROM drive	14.400
Sanyo 6x seb. 3 CD cserélő CD ROM drive	15.800
Acer 8x seb. CD ROM drive IDE	15.900
Sony 8x seb. CD ROM drive IDE	17.800
Panasonic 12x seb CD ROM drive IDE	18.900
JVC 4x/2x seb CD ROM író/olvasó	69.800

Hangkártyák, hangdobozok

ESS 1868 16 bites hangkártya IDE	3.990
Yamaha 3D Sound 16 bites hangkártya IDE	4.580
Acer Wavetable bővítés (General MIDI)	4.480
Soundblaster 16 PNP OEM hangkártya	10.980
SoundBlaster 32 PNP	16.980
Power Beat 2x5W aktív hangdoboz	1.990
Wavemaster 60W aktív hangdoboz	3.280
Thunder Roar aktív hangdoboz	3.680
VIP-88 120W aktív hangdoboz	5.340
240W aktív hangdoboz	6.900
Wavemaster 220W mélysugárzó	11.980
Wavemaster 380W profi hangszóró kit	25.980

GVC faxmodemek

GVC 1114 14.400bps külső faxmodem	10.800
GVC 1133 33.600 bps belső faxmodem	15.400
GVC 1133 33.600 bps külső faxmodem	18.200

Minden készülék postai HIF-engedélyes!

Legfrissebb CD-ROM újdonságainkból:

